TRAITÉ DE TACTIQUES

À L'USAGE DES

TROIS ARMES

Traduit du "Combined Training 1905" tel qu'amendé par l'ordre de l'Armée de Janvier 1908.



PAR

LE CAPITAINE D. B. PAPINEAU

RÉGIMENT

"ROYAL CANADIEN"

TABLE DES MATIÈRES.

CHAPITRE I.

PUBLICATION DES ORDRES

1.—*Règles Générales.*

1. En service, les ordres de l'officier commandant, sont classifiés comme suit:—

(*a*) Ordres permanents.
(*b*) Ordres d'opérations.
(*c*) Ordres du Jour.

2. Chaque classe d'ordre sera préparée et numérotée séparément. L'entête indique à quelle classe l'ordre appartient; et à quel corps il réfère.

3. On doit diviser les ordres en paragraphes numérotés. Chaque paragraphe contient un sujet particulier.

2.—*Les Ordres Permanents.*

1. Le but des ordres permanents est:—

(*a*) d'adapter les règlements qui existent, aux circonstances locales.
(*b*) Empêcher des répétitions fréquentes dans les ordres d'opérations et de routine.

2. A moins de les reviser fréquemment et de les tenir corrigés, les ordres permanents peuvent être aussi courts que possible et confinés aux choses essentielles. On doit mettre dans la marge le sujet de chaque paragraphe.

3. L'autorité qui publie les ordres permanents doit faire connaître tout changement qui survient.

4. Dans les ordres permanents on doit traiter des points suiv-ants; on les change au besoin. On doit éviter la répétition de réglements qui existent déjà.

MARCHES.—Heures des parades, vitesse, formation, intervalles, arrêts, eau (gourdes, transports), chargements des véhicules, gardes des bagages, première et seconde ligne de transport, marche de nuit, brosseurs etc.

DEVOIRS.—Devoirs journaliers, corps désignés (pour devoir), heures de parade, postes d'appui, corvées heures de repos, coucher et réveil, manière de publier les ordres, avant-postes, heures du changement de garde.

DISCIPLINE.—Conseils de guerre, prisonniers de guerre et déserteurs, arrangements du prévost, ordres spéciaux sur la manière de traiter les habitants du pays.

CAMP. — Arrivée (au), état sanitaire, latrines, dépotoirs, cuisines, eau, postes d'alarmes, terrain de parade pâturages, admissions des civiliens, sonneries.

MÉDICAL. — Inspection des malades (heure pour), comment disposer des armes et accoutrements des malades et des blessés.

VÉTÉRINAIRE.—Disposition et traitement des chevaux malades.

CORRESPONDANCE.—Retours et rapports des pertes.

APPROVISIONNEMENTS.—Ordres spéciaux pour rations et fourrage, mode de payement, disposition des provisions amassées, marché.

GÉNÉRAL.—Arrangements postaux, arrangements pour les comptes et la solde.

COMMUNICATIONS.—Ordres spéciaux pour la ligne de communication, postes, chemin de fer, télégraphes.

On doit distribuer au moins six (6) copies des ordres permanents à chaque escadron, batterie ou compagnie et une à chaque officier.

SECTION 3.—*Les Ordres d'Opérations.*

1. Les ordres d'opérations traitent des opérations à entreprendre en service, telles que marches, attaque et défense, halte, protection.

2. Souvent des circonstances qu'on ne peut prévoir, rendront impossible l'exécution d'un ordre donné à un subordonné; lorsqu'il est impossible, comme c'est souvent le cas, de donner des explications même très générales, le soin d'arriver au but désiré doit être laissé à l'initiative et à l'intelligence de celui à qui on a donné l'ordre.

La décentralisation du commandement, et une pleine admission des responsabilités des subordonnés sont donc nécessaires. Les chefs doivent exercer leur subordonnés à travailler avec intelligence et résolution en rapport avec les très brèves instructions reçues; aussi de prendre sur eux la responsabilité de se départir des ordres reçus.

3. Les règles suivantes doivent guider un officier dans l'exécution de ses ordres.

i. Ne jamais se départir de la lettre ou de l'esprit d'un ordre formel, tant que l'officier qui l'a donné est présent et voit se qui se passe, ou encore s'il a ordonné de lui envoyer un rapport. On doit l'exécuter, sans toutefois perdre une opportunité ou mettre le détachement en danger.

ii. On peut se départir de l'esprit ou de la lettre d'un ordre, si l'on en assume la responsabilité, et l'on est en conscience satisfait que son supérieur aurait agi ainsi s'il avait été présent.

iii. Maintenant si pendant l'absence de son supérieur un subordonné néglige de se départir de la lettre d'un ordre quand les circonstances le justifient et qu'un revers s'en suit, il en sera tenu responsable.

iv. Si un subordonné se trouve dans la nécessité de se départir de la lettre d'un ordre, il doit en informer qui de droit (la personne qui a donné l'ordre.)

4. Le montant d'explication que doit contenir un ordre d'op rations dépend beaucoup du nombre de troupes concernées, e le temps qu'il faut pour le transmettre. Si les troupes son nombreuses et dispersées au loin, l'officier qui publie les ordre ne sera pas en position d'apprécier toutes les conditions de l situation, qui peuvent naturellement changer pendant l'inte valle qui s'écoule entre la publication et la réception de l'ordr Il montrera le but à atteindre, en laissant à l'officier charg d'exécuter la tâche, carte blanche sur la manière d'y arrive Au contraire, si les troupes sont peu nombreuses, le commandan peut exercer un contrôle plus direct sur ses subordonnés e donner plus d'explications en publiant ses ordres.

5. Les ordres d'opérations, règle générale, doivent conteni toutes les instructions données aux différentes troupes qui pren nent part à l'opération.

Ceci permettra aux troupes concernées de connaître la tâch de chacun et ainsi favoriser la coopération. Quelques fois il sera nécessaire d'envoyer à un commandant des instructions spé ciales qui lui donneront plus d'explications sur les ordres qu'i a reçus.

6. En préparant les ordres, on doit s'assurer qu'ils prévoient tous les points qu'un subordonné ne peut prévoir lui-même mais rien de plus.

7. Pour être sûr qu'un ordre explique amplement les intentions de l'officier qui le publie, il relira son ordre de nouveau, si possible en présence d'un autre officier et s'assurera si l'impression qu'il veut transmettre est clairement expliquée.

8. Il est important de préparer tous les ordres d'opérations de la même manière, et de les arranger dans une suite logique. On doit traiter les sujets mentionnés dans l'ordre suivant:—

L'entête doit nommer l'officier qui publie l'ordre, et le corps auquel il réfère. On met le numéro de l'ordre à gauche de l'entête, la date et l'endroit où il est publié à droit de l'entête.

Exemple:—

ORDRES D'OPÉRATIONS

par

Le Major-Général X, Commandant la 1re Brigade.

No. 23 ALDERSHOT, 10 mars 04.

On doit donner la situation générale, ceci comprend toutes les informations regardant l'ennemi, ses propres troupes en autant qu'ils affectent les chefs subordonnés. On doit aussi règle générale donner la source de l'information, pour que le subordonné sache à quoi s'en tenir sur sa véracité.

L'intention de l'officier qui publie les ordres, en autant que cela est recommendable. Ceci permettra aux subordonnés de prévoir les points qui autrement passeraient inaperçus, et facilitera la coopération. On doit donner cette information aussi brièvement que possible; les explications suivront dans les autres paragraphes.

Ordres pour les troupes combattantes.

Ordres pour les unités du service médical, seconde ligne de transports, colonnes de transports et d'approvisionnements, colonne de munitions de la division, parc de transports et d'approvisionnements.

Communications par signaux ou autrement.

Endroit où les rapports seront envoyés, et, si nécessaire, la position de l'officier commandant.*

---

*On réfère dans les sections qui expliquent ces opérations aux points spéciaux qu'on devra faire connaître en rapport avec les marches, avant-postes etc.

9. On mettra dans la marge la division des troupes dans l'ordre voulu. En désignant les différents corps pour devoirs, l'orde de succession sera, pour une marche, d'avant en arrière, pour une attaque ou défense, avant-poste, de gauche à droite. Si une partie de la force est désignée pour agir indépendamment, on doit laisser à son commandant carte blanche dans l'exécution de son devoir.

10. Les ordres doivent être précis, surtout lorsqu'on mentionne l'heure et l'endroit. Ils ne devrait contenir rien de conditionnel.

11. Excepté dans des cas spéciaux, on ne donnera aucune raison pour ce qui est ordonné.

12. Si une partie de la force doit agir indépendamment on désignera son commandant dans les ordres. Cette règle s'applique à la nomination des commandants d'avant et arrière-garde, avant postes, garde de flancs.

13. Si on fait des préparations pour le cas où il faudrait retraiter on ne doit les communiquer qu'à quelques officiers supérieurs.

14. A la fin de l'ordre, on mettra l'heure de la publication, à qui envoyé et comment.

15. Les commandants subordonnés, aussitôt qu'ils auront reçus les ordres de leurs supérieurs, publieront leurs propres ordres ne faisant connaître des ordres reçus que ce qui est absolument nécessaire. Tout de même leurs ordres doivent en contenir suffisamment pour permettre à leurs subordonnés d'apprécier la situation et de comprendre la manière dont ils peuvent coopérer avec les autres.

16. On ne peut que très rarement justifier un officier commandant de distribuer à ses subordonnés des copies d'ordres d'opérations qu'il aura reçus de son supérieur. Chaque commandant prépare son ordre comme guide pour ses subordonnés, auxquels il en envoie une copie. Ces derniers à leurs tours préparent leurs ordres pour guider ceux qui leur sont subordonnés. Il est rarement nécessaire ou recommandable de leur envoyer l'information telle que donnée dans l'ordre original. On ne doit faire parvenir au subordonné que ce qui est nécessaire pour lui permettre d'exécuter sa tâche avec intelligence, et coopérer avec les troupes dans le voisinage.

Si chaque ordre est complet, comme il devrait l'être, on ne gagne rien et on peut perdre beaucoup en distribuant en même temps une copie des ordres du supérieur qui ont servi à le préparer. Dans des cas spéciaux, pour gagner du temps, il est permis de distribuer une copie des ordres de son supérieur; mais l'officier qui le fait doit savoir qu'il assume des responsabilités en le faisant.

17. Souvent pendant une opération il sera nécessaire de publier des ordres supplémentaires qui auront la forme soit d'un nouvel ordre pour les troupes, ou simplement d'un ordre séparé, envoyé à un ou plusieurs commandants. Dans le dernier cas, si l'ordre original se trouve modifié, tous les autres commandants doivent être informés de l'idée générale du nouvel ordre.

18. Dans certains cas, il peut ne pas être possible de donner des ordres définis à un commandant qui agit seul. Alors les directions données prendront la forme d'instructions spéciales. Le but à atteindre sera expliqué, mais on laissera au commandant carte blanche sur la manière d'y arriver.

SECTION 4.—*Transmissions des messages écrits et verbaux.*

1. Les ordres donnés pendant une opération doivent être mis par écrit si possible.

Si on envoie un ordre verbal le messager doit le répéter et montrer qu'il le comprend. S'il est important, celui qui le reçoit doit le mettre par écrit.

2. Le porteur d'un message écrit doit en connaître le contenu, au cas où il le perdrait. Il est prudent aussi de donner au porteur deux messages, l'un vrai, l'autre faux; le vrai étant caché sur la personne.

3. Les messages importants seront envoyés par plusieurs courriers, prenant différents chemins et partant à différents temps.

4. On gardera une copie de tous les messages et ordres importants qu'on envoie; on marquera, sur le dos de la copie, le mode de transmission employé, ou de publication (employé). *Ex.* Personnellement aux officiers de l'état-major de la 1er et 2me

brigade 11.20 a.m. Par télégraphe aux généraux commandants les 2me et 3me brigades de cavalerie 2.30 p.m.

5. Celui qui envoie un message informera le porteur de la vitesse qu'il doit employer, de la route à suivre, de l'endroit où il se rapportera à son retour. On doit aussi marquer la vitesse sur l'enveloppe.

6. Les commandants prêteront leur assistance pour faire parvenir un message par tous les moyens possible, donnant un nouveau messager, un cheval frais, etc. si nécessaire.

7. Un messager doit toujours exiger un reçu pour son message. L'enveloppe s'il en a une en tiendra lieu. Le destinataire doit marquer l'heure et la date sur le reçu, le signer et le remettre au porteur.

On ne doit pas retenir le messager plus longtemps que cela est nécessaire.

8. On doit accuser réception immédiatement de tout message reçu par l'héliographe, lampe, télégraphe, etc., etc.

Section 5.—*Publication des Ordres.*

1. Excepté en cas d'urgence, les ordres seront publiés et distribués par le canal ordinaire.

Si c'est impossible, l'officier qui envoie l'ordre en informera l'autorité intermédiaire, et celui qui le reçoit informera cette dernière de l'action qu'il prend.

Exemple: Le commandant d'une division donne un ordre direct à un commandant de bataillon, il en informera le brigadier. Le commandant de bataillon à son tour informera le brigadier de l'action qu'il prend en rapport avec l'ordre reçu du commandant de division.

2. Les ordres seront publiés chaque jour à temps fixé; le plus à bonne heure est mieux. A l'heure voulue les commandants de divisions, brigades ou autres corps enverront un officier aux quartiers généraux de leur supérieur immédiat. Cet officier ne recevra pas seulement les ordres, mais il devra pouvoir donner des informations regardant son corps, dont son supérieur peut avoir besoin, *i.e.* état des munitions, nourriture, etc. A cette occasion on comparera les montres.

Lorsqu'une force est stationnaire, l'heure fixée pour la publication des ordres ne doit pas être plus tard que midi. Toute matière pour les ordres arrivant après ce temps devra si possible être remise au lendemain.

3. Si pour une raison ou pour une autre, les ordres ne peuvent être publiées que tard dans la soirée pour des opérations à bonne heure le lendemain, il sera bon de publier un ordre préliminaire donnant l'heure de l'assemblée ou du départ.

Il est prudent dans ce cas de remettre au lendemain la publication des ordres surtout si les troupes sont à une grande distance les unes des autres. L'ordre préliminaire doit dire où et quand l'ordre complet sera publié.

4. Si une force est dispersée, ou si pour certaines raisons on ne peut fixer l'heure pour la publication des ordres, ils seront transmis par courriers, signaux, télégraphes etc. ou encore on fera demander des officiers aux quartiers généraux pour les recevoir.

SECTION 6.—*Postes de Communications.*

1. Si on doit porter souvent des messages entre deux points, on établiera des postes de communications (le long de la route) composés de quelques hommes à cheval ou cyclistes. Un des hommes du poste doit toujours être prêt à partir.

2. La position du poste sera clairement marquée, la nuit comme le jour. On tiendra un registre de tous les messages transmis, avec l'heure de la transmission, nom du courrier, vitesse ordonnée. Si les habitants sont hostiles, une garnison d'infanterie sera nécessaire pour le poste.

3. L'autorité qui établit une ligne de postes de communications doit dire pour combien de temps ils sont requis et par qui ils seront relevés. Elle désignera aussi un commandant pour toute la ligne.

SECTION 7.—*Manière d'écrire les Ordres, rapports, etc.*

Pendant une campagne, en préparant un ordre écrit, un rapport ou autre message, on observera les règles suivantes.

i. On emploiera le livre de Message (A.B. 153) et l'enveloppe (A.F.C. 398) si possible. On l'obtient du département de l'ordonnance.

ii. Ecrire lisiblement est de la première importance.

iii. Le message sera divisé en paragraphes, lesquels seront numérotés.

iv. Le message sera aussi concis que possible et très clair.

v. L'heure 12 sera suivie des mots midi ou minuit. En parlant d'une nuit on mentionnera les deux dates: Nuit du 29–30 septembre ou nuit du 30 septembre 1er octobre.

vi. On écrira les noms des personnes en lettres majuscules, aussi ceux des endroits importants. *Ex.* LONDRES, WELLINGTON.

vii. Si on réfère à une carte géographique ou autre plan, on doit spécifier celui dont on se sert. On determinera la position des endroits comme suit:— *Ex.* Bois 600 verges S. E. de TETSWORTH ou encore point 276 près du second E. dans HASELEY"; on souligne la lettre indiquée. On indique une route plus facilement en nommant deux endroits qui se trouvent le long de la route. *Ex.* route ST.-JEAN-CHAMBLY Les termes rive droite, rive gauche sont employés en parlant des bords d'une rivière, ruisseau. On suppose toujours que celui qui écrit regarde vers l'ambouchure. On ne doit pas employer de termes ambigus ou indefinis comme gauche, droite, au front, en arrière, de ce côté-ci, etc.

viii. Si le message parle de troupes qui arrivent à une certaine place à une certaine heure on doit toujours comprendre que c'est de la tête de la colonne dont on parle, à moins d'explication contraire.

ix. Lorsqu'on a fini d'écrire son message on doit le relire et se demander s'il est clair, et dans le cas d'un ordre s'il est écrit de façon à faire agir celui qui le reçoit de la manière qu'on le désire.

x. Le message doit être signé lisiblement; on aura soin de mettre son grade. On commence avec le numéro du message car on doit numéroter chaque message à la suite. Place d'où ont l'écrit, date, titre ou nom de la personne à qui il est adressé; enfin l'heure exacte à laquelle il est expédié.

xi. Un message envoyé simultanément à plusieurs personnes doit avoir le fait noté sur chaque copie.

SECTION 8.—*Les ordres de routine.*

Les ordres de routine sont les mêmes en temps de guerre qu'en temps de paix; ils traitent de questions qui n'ont aucun rapport avec les opérations, comme administration, discipline, économie interne etc.

CHAPITRE II.

LES MARCHES.

SECTION 9.—*Règles générales.*

1. Les rangs des troupes qui n'ont pas d'entraînement se vident très vite, lorsqu'elles sont forcées de marcher dans les conditions du service actif.

L'infanterie souffre de maladies et de maux de pieds. Les animaux souffrent de mal au dos, épaules contusionnées et deviennent boîteux. On doit donc prendre avantage de toutes les chances possible pour habituer les troupes à faire des marches et ainsi endurcir les pieds et les muscles des hommes, le dos et les épaules des animaux pour endurer de longues marches.

2. Lorsqu'on ne courre aucun danger de rencontrer l'ennemi, la santé et le confort des troupes doivent être la principale considération. La question de quartiers, vivres, jours de halte, doit être préparée avec beaucoup de soin avant le départ.

3. Si on courre le risque de venir en contact avec l'ennemi, les considérations stratégiques tiennent la première place. On doit toutefois donner une attention constante au confort et besoins internes des troupes. On s'occupera des marches de cette nature dans ce chapitre.

4. Lorsque les troupes marchent dans le but de rencontrer l'ennemi et de l'amener à un engagement immédiat, les considérations stratégiques prennent la première place. Secret, rapidité, toujours être prêt pour l'action, sont les principes essentiels du succès.

Dans ce cas une colonne de combat ne doit pas être accompagnée de sa seconde ligne de transport, ni de sa colonne d'approvisionnement.

SECTION 10.—*Préparations pour la Marche.*

1. En faisant les préparations de marche pour une armée, on considérera séparément les points suivants:—Le choix de la route, la composition et le commandement de l'avant et arrière garde, garde de flancs, la distance à maintenir entre elles et le gros de l'armée; l'ordre de marche du gros de l'armée, la position de la seconde ligne de transports, colonne d'approvisionement et de munitions,* l'heure du départ.

2. Il sera quelques fois nécessaire de faire des arrangements spéciaux pour les rations, guides, haltes, communications avec les autres colonnes, changements dans les règles ordinaires de discipline sur la marche.

SECTION 11.—*Les Chemins.*

1. Le choix des routes pour une marche dépend jusqu'à un certain point de la possibilité de rencontrer l'ennemi. Avec une colonne nombreuse, s'il y a possibilité d'engagement, le temps qu'il faudra pour se déployer gouverne jusqu'à un certain point le choix et le nombre des routes nécessaires.

Les colonnes qui marchent sur des routes différentes doivent pouvoir se supporter mutuellement les unes et les autres.

Tout de même c'est une erreur de tenir les colonnes trop concentrées, à moins que l'on avance avec le but d'en venir aux mains; car le grand pouvoir des armes modernes, et la difficulté qu'éprouve l'ennemi pour découvrir le nombre des troupes qui lui sont opposées, donnent plus d'indépendance aux différents colonnes qu'elles en avaient autrefois, et leur permettent de jouir des avantages administratifs pour ce qui regarde la nourriture, quartier et confort sur la marche, résultant de la dispersion à l'inverse d'une trop grande concentration.

---

*N.B.—Le transport d'une unité de combat se divise en deux parties appelées:—

"Première ligne de transport," laquelle suit toujours l'unité. L'autre partie "La seconde ligne de transport" marche où elle en reçoit l'ordre. Cette division du transport est expliquée dans le "Field service Manuel" de chaque arme.

Quelques fois pour des raisons de sûreté ou bien parceque le chemin est meilleur on fera passer les colonnes de ravitaillement et la seconde ligne de transports par un chemin différent de celui suivi par la colonne.

2. Lorsqu'on ne courre aucun risque de rencontrer l'ennemi, on emploie autant de routes que possible, et on donne à chaque arme celle qui lui convient le mieux. Les transports accompagneront les troupes auquelles ils appartiennent. Si les différentes colonnes de troupes suivent la même route on doit maintenir une intervalle d'un jour entre chacune.

3. Si possible on doit reconnaître les routes avant que de s'y engager.

4. Pour empêcher les troupes de suivre une route autre que celle choisie on aura soin de la décrire dans les ordres d'opérations en faisant mention de plusieurs points qu'on y remarque.

SECTION 12.—*Protection.*

1. La composition des différentes gardes, est donnée dans le chapitre IV. Les distances qui seront à observer entre ces dernières et les corps qu'elles protègent se trouvent dans la même chapitre.

2. Le commandant d'une de ces gardes, aussitôt que son nom est publié dans les ordres d'opérations, fait les préparatifs nécessaires tout en s'occupant des considérations stratégiques.

3 .Si de nouvelles troupes doivent protéger la marche pendant le jour on mentionnera dans les ordres d'opérations l'heure à laquelle les avant-postes seront relevés.

SECTION 13.—*Le gros de l'armée ou corps principal.*

1. Toutes les troupes qui ne sont pas désignées pour la protection, avec leur première ligne de transport, colonnes de munitions, ambulances, etc., forment le gros de l'armée. De nombreuses troupes à cheval ne feront pas parti d'une colonne d'infanterie, excepté dans des cas de grande nécessité.

2. On ne doit pas diviser les différents commandements, *i.e.* divisions, brigades, plus que cela n'est nécessaire.

3. Sur la marche l'artillerie de campagne doit toujours être précédée d'infanterie. Règle générale, l'artillerie d'une division suivra le premier bataillon du gros de la colonne. Les colonnes de munitions de brigade marcheront généralement en arrière des troupes de combat de leur division.

4. La position des ballons, télégraphes, pontons, matériel pour ponts, dépend des circonstances; elle doit être fixée par le commandant de la force.

L'équipage de ponts, si on ne croit pas en avoir besoin, suivra avec les parcs en arrière de la colonne d'approvisionnements.

Les détachements du génie qui ne seront pas requis avec l'avant-garde, accompagnés des transports techniques qui leur sont indispensables, marcheront près de la tête de leur division.

5. A moins d'ordres contraires les brancardiers suivent leur division et les ambulances marcheront généralement en arrière des colonnes de munitions de la brigade. Lorsqu'un engagement est imminent, on peut allouer les divisions de brancardiers aux différentes brigades, et alors elles marcheront avec ces dernières.

8. Les brigades d'infanterie, les bataillons dans les brigades marcheront à tour de rôle à la tête de leur division ou brigade. Une réserve de munition composée de deux véhicules ou fourgons de munitions de chaque régiment suivra la brigade.

SECTION 14.—*Seconde ligne de transport.*

1. Règle générale, plus la distance entre la seconde ligne de transport et le gros de la colonne est petite, mieux c'est, car ces transports sont requis aussitôt que les troupes arrivent à destination.

D'un autre côté si une action est imminente la seconde ligne ne doit pas suivre la colonne de trop près pour ne pas embarrasser ses mouvements.

2. La seconde ligne de transports de chaque brigade, des troupes divisionnaires, et de l'armée sous les ordres d'un officier nommé à cet effet, marche dans le même ordre que les bataillons, brigades, etc., auxquels elle appartient.

3. Il est recommandable lorsqu' une action est imminente de laisser les wagons d'approvisionnements du transport régimentaire marcher à la tête de la seconde ligne de transports.

SECTION 15.—*Colonnes de transports et d'approvisionnements.*

1. Les colonnes de transports et d'approvisionnements marchent généralement en arrière de la seconde ligne de transports; si les colonnes portent pour plus d'une journée de vivres on les divisera en sections contenant assez de vivres pour une journée; de cette manière on pourra remplir rapidement les véhicules vides en arrivant à la halte.

2. L'officier du service de l'armée qui a le plus d'ancienneté (A.S.C.) présent avec la colonne d'approvisionnement en a le commandement (S. 28.—1.)

SECTION 16.—*Parcs de transports et d'approvisionnements et colonnes de munitions de la division.*

La position les colonnes de munitions de la division et des parcs de transports et d'approvisionnements sur la ligne de marche dépend des circonstances; on ne peut pas donner de règles définitives. Leur position ordinaire sera une journée de marche en arrière du gros de la colonne. Si un engagement est imminent, les colonnes de munition de la division s'approcheront du gros de la colonne, ou enverront au front des sections selon le besoin.

SECTION 17. *Arrière-garde, gardes des bagages.*

1. Si pendant une marche, le gros de la colonne, la seconde ligne de transport, les colonnes de transports et d'approvisionnements se suivent à une petite distance les uns des autres, une seule arrière-garde suffira; la protection de la seconde ligne de

transports, des colonnes de transports et d'approvisionnements et des troupes qui marchent avec le bagage lui étant confiée.

2. Si pour des raisons stratégiques, on laisse une grande distance entre le gros de la colonne et la seconde ligne de transports, l'arrière-garde suivra le gros de la colonne. On nommera une garde spéciale pour la seconde ligne de transports et les colonnes de transports et d'approvisionnement; les règles dans le chapitre IV s'appliquent à cette dernière.

Section 18. —*L'heure du départ.*

1. En fixant l'heure du départ, le confort des troupes autant que le permettent les exigences du service, doit être considéré. On doit faire déjeuner les troupes et soigner les animaux avant le départ.

2. Un départ dans l'obscurité est toujours inconvénient. Des raisons stratégiques ou autres peuvent nécessiter une marche de nuit. Si on a l'intention de faire une marche forcée ou pour une raison quelconque si les troupes font une longue marche, il vaut mieux partir la nuit que d'arriver à la noirceur. On doit toujours arriver aux places de halte pour la nuit au moins deux heures avant le coucher du soleil, pour que les avant-postes puissent prendre leur position et les différents arrangements expliqués aux états-major pendant qu'il fait encore jour.

Si il fait très chaud, pour éviter la chaleur du jour on peut partir à bonne heure. Si on a l'intention de faire une longue marche dans ces conditions, on donnera trois ou quatre heure de repos à la colonne au milieu du jour et on reprendra la marche, tard dans l'après-midi (evening).

Section 19.—*Formation de la colonne.*

1. Ce point important doit être arrangé avec soin par l'état-major. L'état-major du commandent de la colonne doit savoir quel temps chaque brigade ou corps prend pour passer un certain point.* (*Voir page 18.*)

Section 20.—*Le point de départ.*

1. On doit fixer un point, appelé point de départ, lequel la tête du gros de la colonne doit passer à une heure fixe. A ce moment, l'avant-garde est sous l'ordre de son commandant,

---

*N.B. Règles pour calculer le temps et l'espace dans la formations d'une colonne. Les distances données plus bas comprennent les règles données dans la S. 24. 6. Au point de départ on peut calculer que toutes les troupes à cheval et à pied vont *a une vitesse de 100 verges à la minute.*

Corps et Formations	Distances Couvertes en Colonne de route par 1re Ligne de Transports.	
2 Cies d'infanterie à cheval en section ou quatre, aussi régiment de cavalerie. . . .	Une verge par cheval dans les rangs, plus 170 verges pour la première ligne de transport, et distances réglementaires.	
Infanterie à cheval en file.	2 verges par cheval dans les rangs plus 170 verges.	
Batterie R.H.A. avec 12 wagons avec détachement avant ou en arrière.	505 verges.	
Batterie R.H.A. avec 12 wagons et détachement à gauche.	385 verges.	
Batterie R.F A. avec 12 wagons. . . .	385 verges.	
Compagnie de campagne du génie. . .	220 verges.	
Bataillon d'infanterie en quatre. .	Une verge par deux hommes dans les rangs, plus 170 verges pour la première ligne de transports et les distances réglementaires	
Ambulance de campagne. .	30 verges	290 verges pour la seconde ligne de transports.
Ambulance de campagne (cavalerie).	20 verges	225 verges pour la seconde ligne de transports.
Allouez pour chaque voiture à 1 ou 2 chevaux.	10 verges	Ceci comprend 4 verges de distance entre chaque voiture.
4 chevaux.	15 verges	
6 chevaux. .	20 verges	

et doit être en position et assez loin du point de départ, pour ne pas retarder la marche du gros de l'armée.

2. En choisissant le point de départ, on s'arrangera de façon à ne pas forcer les troupes à revenir sur leur pas pour le passer.

3. Les différents corps avec leur 1re ligne de transports, joindront la colonne au point de départ, dans l'ordre indiqué par l'état-major.

4. Si la marche commence à la nuit on marquera le point de départ au moyen de lampes; on l'indiquera dans les ordres d'operations.

5. Dans la marche vers le point de départ, les troupes avec leur première ligne de transport ont la préséance sur tous les autres transports qui ne doivent laisser le camp que lorsque les troupes combattantes ont passé le point de départ.

SECTION 21.—*Arrangements pour une journée de marche.*

1. Le confort des troupes sur la marche dépend en grande partie des arrangements faits par l'état-major. Si l'on se propose de faire une longue halte, un officier d'état-major avec un officier de santé accompagné de quelques hommes à cheval sera envoyé en avant de la colonne pour faire les arrangements nécessaires. Il choisira le terrain de halte dans le voisinage d'un cours d'eau bonne à boire; et prendra les mesures nécessaires pour le protéger jusqu'à l'arrivée du gros de la colonne.

2. Pendant une longue halte on emploiera les mesures nécessaires pour la protection des troupes; à cet effet, l'avant-garde, les gardes de flancs, l'arrière-garde demeureront en position, jusqu'à ce que la marche soit reprise.

3. Sur la marche il fait les arrangements nécessaire pour donner de l'eau fraîche aux troupes, soit en ayant des réservoirs d'eau qui suivent les troupes, ou en persuadant aux habitants de placer des cuves d'eau sur le bord de la route.

SECTION 22.—*Arrangements à la fin d'une journée de marche.*

1. Le terrain où la colonne doit passer la nuit, sera choisi par un officier d'état-major accompagné d'un officier du génie et du

service médical qui verra aux approvisionnements d'eau et aux moyens de les protéger; il sera escorté de quelques hommes à cheval, et fera les arrangements nécessaires pour recevoir les troupes.

2. Lorsqu'une colonne arrive à une distance de deux ou trois milles de sa destination, les officiers d'état-major des différentes brigades, accompagnés de représentants des différents régiments iront à la rencontre de l'officier qui a fait les arrangements pour la halte afin de recevoir ses ordres; et à l'arrivée des troupes les conduiront à destination, expliqueront les arrangements fait aux différents commandants; à son arrivée le commandant de la seconde ligne de transport, de la colonne de transport d'approvisionenments de l'arrière-garde, se rapportera au commandant de la colonne.

3. Les officiers en charge de la seconde ligne de transports des brigades ou autres corps se rapporteront à l'officier d'état-major de leur corps.

4. Chaque commandant enverra quelqu'un à la rencontre de sa seconde ligne de transport pour la conduire à destination.

Discipline et formation de Marche.

Section 23.—*Règles générales.*

1. Une bonne marche dépend en grande partie des efforts faits par les officiers d'un régiment pour faire observer les règles contenues dans les paragraphes suivants. Sous l'entête discipline sur la marche on trouve toute ce qui affecte la valeur d'un homme ou d'un cheval. *i.e.* essaie des bottes, remplir les gourdes, fourrage, nourriture, inspection constante des pieds des hommes.

2. On ne rendra aucun honneur sur la marche.

3. C'est le devoir de chaque commandant du premier au dernier d'épargner les troupes autant que possible. Il fera tout en son pouvoir pour empêcher toute fatigue inutile, qui est toujours cause de la perte des forces.

3. Un officier lorsqu'il est desponible marchera en arrière de chaque escadron, batterie, compagnie ou autre corps de troupes;

il ne laissera personne quitter les rangs sans permission, verra au maintien des intervalles et distances.

5. Les hommes ne quitteront pas les rangs pour remplir leur gourde; on fera des haltes quand cela sera nécessaire. Trop boire est préjudiciable à la force d'endurance d'un homme sur la marche, car il ne peut plus marcher sans beaucoup d'eau. On doit donc entraîner les troupes à se passer de boire, autant que possible, sur la marche et de toujours garder une réserve dans leurs gourdes.

6. On donnera un billet, dans la forme suivante, a tout homme qui laisse les rangs "....n'était pas capable de suivre" Signature de l'officier.

7. On ne permettra aucune sonnerie sur la marche; on dirigera la colonne par signaux. On ne négligera pas d'établir un système rapide de communications. Lorsque les chemins se croisent ou bifurquent on place des sentinelles pour guider les troupes.

8. Lorsqu'il y a beaucoup de trafic et que le chemin pourrait être bloqué, un officier d'état-major devra toujours être présent pour maintenir l'ordre.

SECTION 24.—*Formations de Marche et Distances.*

Pour la cavalerie.........	Colonne de section, file en 2 ou 4 hommes en ligne.
Pour les autres troupes à cheval..............	Colonne de quatre, ou file.
Pour l'artillerie..........	Colonne de route, *i.e.* canons et wagons en une seule ligne.
Infanterie................	Colonne de quatre.

2. Les colonnes marcheront toujours avec un front aussi étendu que possible, tout en laissant sur le côté droit de la route un passage pour les estafettes et les officiers.

Quand il fait bien chaud et qu'il y a beaucoup de poussière, la colonne peut avec avantage occuper les deux côtés de la route en laissant le milieu libre.

3. En temps de paix on doit laisser un passage pour le trafic.

4. S'il fait très chaud et que l'on se trouve dans l'impossibilité de marcher avec un front très étendu, il peut être nécessaire d'ouvrir la colonne, en augmentant les distances entre les sections de quatre et permettant un grand intervalle entre chaque homme. On ne doit pas le faire sans un ordre de l'officier commandant.

5. Lorsque le terrain est plat et découvert, les troupes doivent marcher avec un front plus étendu que la formation normale. On ne doit pas changer une formation de marche pour une autre à moins qu'on puisse la garder sur une grande distance.

6. Si on marche avec un front très étendu, il n'est pas recommendable de diminuer les distances qui existent entre les divisions, compagnies, etc., car on peut rencontrer un defilé qui obligera de reprendre la formation normale et on aura rien gagné en les diminuant. Si on n'est pas en présence de l'ennemi on peut augmenter la distance entre les escadrons.

7. Toutefois il est recommendable si l'on marche dans le but de recontrer l'ennemi de diminuer les distances et même quelques fois d'adopter la formation d'assemblée afin d'avoir la force concentrée et de pouvoir la contrôler comme il faut.

8. Pour empêcher les contre-coups de moindre importance de se faire sentir dans toute la colonne on maintiendra les distances suivantes en arrière d'une:—

Compagnie d'infanterie.	6 verges.
Bataillon, escadron, batterie ou autre corps dont on ne fait point mention	10 "
Régiment de cavalerie	20 "
Brigade d'artillerie.	"
Brigade de cavalerie ou d'infanterie	30 "
Division d'infanterie.	100 "

Lorsqu'il y a un contre-coup les distances se trouvent momentanément réduites mais en aucun cas elles ne doivent être augmentées.

9. Lorsqu'on marche la nuit, même le jour si un engagement est imminent, on diminue ou supprime les distances.

SECTION 25.—*Le Pas.**

1. Lorsque la route est bonne, la cadence du pas sera à la tête d'une colonne d'infanterie, d'un mille en 18 minutes. L'infanterie devra la pratiquer regulièrement sur des distances considérables.

2. Il est important de maintenir une cadence uniforme. Les officiers qui guident la colonne doivent se rappeler que les troupes en arrière ont le désavantage et qu'un pas irrégulier produit des contre-coups, et c'est on ne peut plus fatiguant.

3. Si les troupes à cheval marchent indépendamment, la marche sera terminée plus vite tout en conservant une certaine limite. Allant au trot, au pas, conduisant leurs chevaux, ayant aussi de courtes haltes, les troupes à cheval doivent faire une moyenne de 5 milles à l'heure. Les hommes conduiront leurs chevaux aussi souvent que possible, il le feront toujours en montant ou descendants les côtes.

4. Comprenant de courtes haltes, une division d'infanterie devra faire une moyenne de trois milles à l'heure. Plus la colonne est longue, le plus doucement elle ira. De grandes chaleurs, des chemins sablonneux ou boueux, un fort vent de front, des côtes escarpées, sont autant de facteurs qui empêchent la cadence normale de la marche d'être maintenue.

Si l'on perd les distances sur la marche à moins d'en avoir reçu l'ordre d'l'O. C., il est défendu de courir, trotter, aller au

*La cadence du pas pour une armée en campagne est comme suit: —

Corps	Nombre de verge à la minute	Nombre de minutes au mille
Infanterie (pas accéléré)	98	18
Troupes à cheval—		
au pas......................	117	15
au trot......................	264	7
au galop....................	440	4

pas gymnastique, pour les corriger. Règle générale, l'infanterie ne recevra l'ordre d'augmenter le pas que si l'on veut passer un défilé rapidement ou gagner quelque objet défini.

5. Les exigences du service peuvent requérir l'emploi de la marche rapide; dans ce cas les résultats obtenus seront en proportion avec l'entraînement des hommes. C'est pourquoi on doit pratiquer la marche rapide en temps de paix.

La longueur d'une journée de marche est de 15 milles avec un repos toutes les semaines.

Des colonnes peu nombreuses et bien entraînées sur de bons chemins peuvent parcourir 20 milles. Dans de longues opérations, avec de nombreuses troupes, la moyenne ne devra pas excéder 12 milles.

6. Une marche forcée dépend du nombre d'heures que les troupes marchent, non sur la vitesse employée. Une marche forcée ne peut pas, sans affecter les hommes outre mesure, durer plus de 36 heures.

SECTION 26.—*Les haltes.*

1. Aussitôt la halte signalée, tous doivent arrêter immédiatement et rompre les rangs; au signal d'avancer tous doivent reprendre la marche sans délai. Aucune troupe ne doit arrêter avant d'avoir regagné la distance perdue. Le signal vient de la tête de la colonne.

Le commandant d'une avant, arrière-garde ou garde de flancs exercera son jugement pour s'arrêter immédiatement au signal ou continuer pour occuper une position qui a plus d'importance au point de vue de la tactique.

Aucune troupe ne doit arrêter avant l'heure voulue sans l'ordre exprès du commandant.

2. On ordonnera une courte halte, une demi-heure après le départ de la colonne. Des haltes de cinq ou dix minutes à la discrétion de l'officier commandant seront ordonnées après chaque heure de marche. Le commandant de la colonne fera connaître aux commandants des différents corps le nombre de haltes et leur durée.

Section 27.—*Comment traverser les ponts militaires.*

1. Si on doit passer un pont, une rivière à gué, on placera un officier près du pont ou du gué, pour donner les instructions nécessaires, pour certains points qu'on doit observer en traversant.

2. Pour corriger les distances au cas où elles seraient trop grandes, aussi pour prévenir tout délai, un officier de chaque corps restera à l'entrée du pont ou du gué jusqu'à ce que le corps auquel il appartient soit passé.

3. En traversant un pont militaire, l'infanterie rompra le pas. Les files ou sections garderont la distance normale.

4. S'il est absolument nécessaire d'arrêter sur un pont de bateaux ou de pontons, les canons et autres véhicules doivent autant que possible arrêter au milieu entre deux pontons.

5. Si un pont oscille beaucoup, la colonne doit arrêter jusqu'à ce que l'oscillation ait cessé.

6. On doit monter les chevaux en traversant un pont et non les conduire par la bride.

On doit toujours aller au pas; les troupes à cheval, et les conducteurs de transport n'augmenteront nullement le pas, sur une certaine distance après avoir traversé le pont ou le gué.

TRANSPORTS ET CONVOIS.

Section 28.—*Commandement.*

1. L'officier combattant, avec le convoi, qui à le plus haut grade en prend le commandement. S'il est le commandant de l'escorte, il conférera avec l'officier de transport qui a le plus d'ancienneté; sur toutes les questions qui regardent le bien-être du transport il doit lui accorder tous ses désirs, à moins qu'en le faisant il ne compromette la sûreté du convoi.

2. Les officiers de transport des brigades et divisions, etc., qui ont le plus d'ancienneté seront considérés comme chefs des bagages de la force à laquelle ils appartiennent. On décrit leurs devoirs dans "le Field Service Manuel."

SECTION 29.—*Systèmes de convois.*

(a) Système direct.
(b) Système d'étapes.
(c) Système de rencontre.

Le système direct consiste à employer les mêmes animaux et transports du commencement à la fin de la journée. (destination).

Le système d'étapes consiste à diviser la journée (distance) en plusieurs étapes. La même section de transport opère toujours entre les même points; part chargée et revient vide.

Le système de rencontre fait que deux sections de transports, l'une chargée et l'autre vide, se rencontrent chaque jour à mi-chemin entre deux étapes; on transfert les charges et chaque section revient à son point de départ.

On adopte généralement le système direct, en avant du dépôt avancé; ceux de rencontre et d'étapes sur les lignes de communications.

SECTION 30.—*Règles de marches.*

1. On doit maintenir une discipline de marche très sévère parmi les transports; c'est aussi nécessaire qu'avec les troupes. On doit empêcher la colonne de perdre ses distances, et corriger toutes celles qui sont perdues, aussi vite que possible. Pour épargner les bêtes de somme on ne le chargera qu'au moment du départ.

2. Avec un transport mêlé, *i.e.*, véhicules, chameaux, mules, etc., si la situation permet à la colonne de s'étendre, le transport le plus vite marchera en tête; ceci est dangereux si l'on s'attend à une attaque; dans ce cas on doit tenir la colonne concentrée. On ne doit pas forcer les chameaux et les véhicules à tenir tête aux mulets. Avec chaque transport, l'animal le plus lent marche en tête de la colonne.

3. Lorsqu'on emploie des bêtes de somme, mules, chameaux, chaque conducteur doit guider ses animaux (généralement trois). On défend la pratique de les attacher ensemble en une longue file. Dans les chemins montagneux il est préférable de conduire les mules en troupeaux.

4. Personne autre que le conducteur ne doit monter sur un transport sans un ordre écrit de l'officier en charge du transport.

5. On doit avoir des animaux et des véhicules de surplus pour parer aux accidents.

6. On doit enlever immédiatement tous les animaux malades et voitures brisées pour ne pas retarder la marche du transport.

7. On doit se reposer loin des ponts ou autres obstacles. La première halte, une heure après le départ, dure dix minutes. Les autres à certains temps selon la nature et l'état des chemins. Une halte est excellente lorsqu'on peut dételer les chevaux et enlever les charges des bêtes de somme.

8. En arrivant près d'un village, pont, défilé, à la fin d'une marche, on n'arrêtera le transport qu'après avoir passé le défilé, village, pont, etc.

Il est plus facile de passer ces endroits pendant que le transport est encore en mouvements et en formation de marche, que de le faire la nuit au commencement d'une autre journée de marche.

LES MARCHES DE NUIT.

Section 31.—*Règles générales.*

1. Les marches de nuit, sont entreprises pour éviter la chaleur du jour, surprendre l'ennemi, gagner du terrain, conduire les troupes à une position d'assemblée d'où on livrera une attaque.

2. Avant d'entreprendre une marche de nuit on devra autant que possible inspecter les chemins avec soin; tous les points ou des contre-coups sont susceptibles d'arriver, notés et marqués. On prendra avec le compas la direction de la marche et on la publiera dans les ordres d'opérations.

3. Si c'est possible on se procurera des guides qui connaissent le pays.

4. Une petite avant-garde, aussi une arrière-garde protégera la marche. Elle sera composée d'infanterie si possible. Dans un pays accidenté, les flancs seront protégés avec plus d'avantage par des gardes de flancs stationnaires, placées sur des routes de traverses (S 61, 3 4). Dans un pays découvert par des patrouilles sur les flancs.

5. Quand une colonne est composée des trois armes, les troupes à cheval et l'artillerie marchent dans la partie la moins exposée de la colonne. Tous les véhicules, mitrailleuses, marchent groupés en arrière où ils sont moins exposés.

6. On informera chaque homme de ce qu'il aura à faire en cas d'attaque. On doit avertir les hommes à cheval d'avoir leur chevaux bien en main et d'en être maître. Chaque commandant doit avoir une position fixe dans la colonne. Un officier d'ordonnance de chaque bataillon sera designé pour accompagner le "brigadier" et porter ses instructions à son bataillon.

7. Pour marquer le point de départ voir S. 20, 4.

8. Si on désire le secret on ne publiera les ordres pour une marche de nuit que très tard.

SECTION 32.—*Arrangements pour une marche de nuit.*

1. Le maintien des communications dans toutes la colonne, pendant la nuit, est très important. Les distances regulières entre les corps (S 24, 6) doivent être réduites ou omises et la colonne ne doit pas s'ouvrir.

Les distances entre les gardes de flancs, avant et arrière-gardes et le gros de la colonne doivent être très petites. On maintien les communications au moyen de files de communications.

2. On emploiera toujours la formation générale de marche, à moins que des raisons stratégiques demandent le contraire. Donc quand on entreprend une marche la nuit dans le but d'attaquer l'ennemi, on ne change pas la formation avant d'arriver à la position d'assemblée. Quand on arrive là on peut dire que la marche est terminée et toutes les opérations viennent sous l'entête "Opérations de Nuit SS 138–144".

3. Pour empêcher les troupes qui la suivent de se perdre, l'avant-garde devra fermer toutes les routes de traverses dont on ne se sert pas en y plaçant des hommes qui rejoindront la colonne aussitôt qu'elle sera passée.

4. On ne chargera pas les fusils et un silnce absolu doit régner dans toute la colonne; on ne doit pas fumer ou allumer de lumière sans la permission de l'O.C.

5. Les haltes seront à heure fixée et pour des périodes définies. Les différents corps ne doivent pas arrêter avant d'avoir regagné les distances perdues. Pendant les haltes, les hommes à cheval, se tiennent près de leurs chevaux; les autres peuvent se coucher, mais ne pas quitter la route.

6. La cadence du pas doit être aussi uniforme que possible. Il ne faut pas calculer qu'une force fait plus de 2 milles à l'heure. Plus il fait noir plus on va doucement.

CHAPITRE III.

BILLETS DE LOGEMENT, BIVOUACS, CAMPS.

Références

Manuel du Génie Militaire pour la construction des baraques et abris pour bivouacs, cuisines, facilités d'obtenir l'eau.

SECTION 33. - *Avantages relatifs de chaque Méthode.*

1. Avec les bivouacs, les troupes sont concentrées et toujours prêtes; à la longue ils altèrent la santé des troupes et des chevaux.

2. Avec les billets de logement les troupes peuvent mieux se reposer; elles sont à l'abri des intempéries mais aussi elles sont dispersées.

On peut en parti surmonter ce désavantage en ayant recours au logement en quartiers rapprochés; en faisant coucher autant d'hommes que possible dans les maisons environnantes et bivouaquer les autres.

3. Avec les camps, les troupes sont concentrées et on peut les garder en bonne santé; mais si la mobilité est essentielle, on doit abandonner les tentes. Les baraques peuvent remplacer les tentes si on doit rester au même endroit pendant quelques temps, comme dans un siège ou blocus.

4. Le temps qui sera nécessaire pour faire prendre les armes aux troupes, les placer en position, pour faire face à une attaque de l'ennemi, lorsque l'alarme est donnée, est la principal considération tactique qui déterminera la méthode à employer.

Ainsi il sera souvent facile de loger le corps principal d'une armée, mais on devra faire bivouaque l'avant et l'arrière-garde, les gardes de flancs.

Préparatifs par l'État-Major avant l'arrivée des Troupes.

Section 34.—*Choix du Terrain.*

1. En présence de l'ennemi, les considérations tactiques, *i.e.* terrain favorable pour la défense—en cas d'attaque, facilités de protection et aussi économie des avant-postes, sont de la première importance. Le confort des troupes et les conditions sanitaires sont la seconde considération.

2. De l'eau pure est très essentielle, mais la sécurité peut nécessiter de placer le camp ou bivouac à quelque distance. Les autres points à considérer sont la facilité qu'il y a pour obtenir des abris, du combustible, du fourrage et de la paille.

3. Le site choisi pour un camp ou bivouac doit être sec et couvert d'herbes si possible. On doit éviter les pentes trop abruptes. Les grands bois remplis de jeunes pousses, les vallées, les terres nouvellement labourées sont malsaines. La terre glaise est humide; les ravins et les sources de rivières sont des sites dangereux car une pluie soudaine peut les changer en torrent.

4. Si la colonne n'arrête que pour une seule nuit, on ne doit pas cantonner les troupes à plus de deux milles de la ligne de marche

Section 35.—*Distribution du terrain.*

1. Chaque commandant autant que cela lui est possible divise lui-même le terrain disponible pour bivouaquer, camper ou cantonner les troupes qu'il a sous ses ordres.

2. Chaque corps de troupes doit camper sous les ordres de son commandant et ne doit pas être dispersé. On n'aura pas de difficultés pour se conformer à cette règle en ce qui regarde les camps ou bivouacs; mais lorsque les troupes sont en billet de

logement, afin de pouvoir utiliser les écuries, étables, granges; il peut être nécessaire de mêler les différents corps.

3. Lorsque le terrain est distribué par le commandant d'une armée aux commandants de division, par ceux-ci aux commandants de brigades et par ces derniers aux commandants des différents régiments, etc., ils doivent définir clairement les limites dont chacun est responsable.

Si la ligne de démarcation est un ruisseau, un fossé, un chemin, etc., on doit dire lequel des commandants en aura la responsabilité.

4. On doit finir de diviser le terrain assez tôt pour permettre aux différents commandants ou leurs représentants de faire les arrangements nécessaires avant l'arrivée des troupes.

Les règles à suivre pour ce qui regarde les camps ou bivouacs sont données dans la S. 22 para. 1-2. Si on doit donner des billets de logement, les officiers d'état-major précéderont les troupes d'au moins une journée pour faire les préparatifs nécessaires.

5. Quand le terrain est divisé on doit informer chaque commandant où se trouvent les dépots ou endroits où il pourra se procurer de l'eau, du bois, fourrage, paille et autres provisions. Si on a besoin de faire paître les animaux on divisera les pâturages entre les différents corps, et on prendra les mesures nécessaires pour leur protection.

6. On doit aussi expliquer clairement à chaque commandant de quels chemins il peut se servir, quelles mesures de défense, police ou sanitaire, il doit prendre.

7. Quand les différents corps de troupes sont bivouaqués ou campés très près les uns des autres, l'autorité supérieure décide la position générale des latrines, cuisines, *i.e.* si elles seront placées au front, sur un flanc ou en arrière du camp ou bivouac.

8. On communiquera les noms des points proéminents situés près du camp, bivouac ou cantonnement s'ils ne sont pas sur la carte. On inventera des noms pour ces points s'il n'y en a pas de connus.

9. On prendra un soin spécial, pour empêcher les troupes de passer à travers les lignes des unes et des autres en se rendant vers la position qui sera occupée en cas d'attaque.

10. Lorsqu'on donne des billets de logement, si on peut se procurer une carte, dessinée sur une grande échelle, du village qu'on a choisi elle sera d'un grand secours. Les officiers chargés de choisir les billets de logement tâcheront d'obtenir la coopération des autorités locales.

11. Les tables suivantes sont données comme aide pour calculer l'espace de terrain requis pour chaque arme, soit en camp ou bivouac, dans un pays découvert et plat.*

SECTION 36.—*Distribution des troupes.*

1. En divisant le terrain aux différents troupes, on doit observer les conditions suivantes:—

i. S'il y a possibilité d'une attaque, on placera l'infanterie dans la position la plus exposée; la cavalerie et les autres troupes à cheval dans la moins exposée. L'artillerie, les colonnes d'approvisionnement, les sections d'ambulance, doivent toujours être protégées par les autres armes.

ii. Les dépôts doivent être placés près de routes praticables.

iii. Les troupes à pied doivent être placées le plus près possible des approvisionnements d'eau.

iv. L'état-major et les hôpitaux on la priorité pour obtenir des maisons (logement).

v. On doit placer les hôpitaux dans les endroits les plus salubres et les plus tranquilles.

**Espace de terrain alloué pour camps et bivouacs.*

1. Dans la table qui suit, les différentes troupes sont considérées comme étant sur pied de guerre. Les étendues de terrain sont calculées d'après les règles données dans les SS. 44 et 47. Lorsqu'on donne deux nombres i.e. [illegible] × 50, le premier indique le front, le second la profondeur.

2. La cavalerie, l'infanterie à cheval et l'infanterie doivent toujours avoir un poste d'alarme, d'une profondeur de 60 verges en plus des profondeurs données plus bas.

Les autres armes se forment sur le terrain où elles campent et bivouaquent.

(*Suite, pages 34 et 35.*)

vi. Les bureaux de l'état-major et ceux du télégraphe doivent être voisins.

vii. Les officiers doivent camper, bivouaquer et être logés près de leurs hommes.

**Voir page 33*

Corps	Etendue de terrain pour camp et bivouac au minimum.	Remarques.
Etat-Major d'un corps d'armée.	100×150	**Si une section de télégraphistes fait partie d'une division elle sera généralement en arrière de l'Etat-Major de division.
Etat-Major d'une division**	50×100	
Etat-Major de Brigade	30×50	
Régiment de cavalerie	161×150	
Batterie ou colonne de munition	75×150	
Génie, troupe de campagne	50×50	
Cie de télégraphe sans fils	35×100	
Cie de cables télégraphiques	70×150	
Cie de télégraphe aux fils exposés	35×150	
Section de télégraphistes (division)	50×50	
Cie d'aérostatiers	50×50	
Génie, compagnie de campagne	35×150	
Batterie d'infanterie à cheval	200×150	
Bataillon d'infanterie	65×150	
Colonne de transports d'approvisionnement	75×150	
Ambulance de campagne	120×200	
Ambulance de campagne (cavalerie)	63×22	
Brigade d'infanterie sur une seule ligne	280×150	
Division sur une seule ligne	1000×150	
Brigade de cavalerie sur une seule ligne	515×150	
Hôpital Général	400×250	

(*Suite, page 35.*)

2. En donnant des billets de logement on doit encore observer les conditions suivantes:—

i. Les bureaux de l'état-major doivent être accessibles et facile à trouver.

ii. Les troupes à cheval doivent être près de leurs chevaux.

iii. On doit donner les deux côtés d'une rue au même corps, pour empêcher la confusion en cas d'alarme.

SECTION 37.—*Districts d'Administration.*

1. Lorsqu'il s'agit de forces considérables *i.e.* une ou plusieurs divisions, les camps, bivouacs, etc., par mesures sanitaires, de défense, interne, bon ordre, approvisionnement, sont divisés en districts d'administration, et l'officier le plus élevé en grade dans le district en a le commandement.

2. L'étendue de terrain allouée à chaque brigade de cavalerie, ou d'infanterie, aux troupes divisionnées, et à toute organisation égale à une brigade, formera, généralement un district. L'officier le plus elevé en grade agira comme commandant de l'étendue de terrain alloué à son corps.

3. Toutefois si les brigades, ou autres organisations semblables, sont divisées, ou si la force elle-même est dispersée, comme il arrive lorsqu'on emploie les billets de logement, l'éten-

---

**Voir pages 33 et 34.*

Maniere de calculer l'accommodation.

1. Les habitations doivent être divisée en deux classes; on examinera chaque classe et s'assurera de leur nombre et distribution.

2. Chambre de plus de 15 pieds de large, mais moins de 25, pour chaque verge en longueur, 2 hommes. Chambre de 25 pieds de large et plus, 3 hommes par verge en longueur.

On doit toujours laisser des chambres pour les habitants de ces maisons

3. Lorsqu'il est nécessaire d'avoir les hommes logé aussi près que possible (close billet) on en placera dans les passages en accordant moins de place aux habitants de la maison.

4. Pour les chevaux, d'abord on comptera les entre-deux. S'il n'y a pas d'entre-deux, on allouera un cheval par 5 pieds de largeur; si la bâtisse a plus de 24 pieds de large on pourra mettre deux rangées de chevaux.

due de chaque district d'administration sera déterminée par le commandant en chef, lorsqu'il fera la division du terrain; dans ce cas les limites du district ne coïncideront pas toujours avec les limites du terrain occupé par les brigades, etc.

SECTION 38.—*Devoirs d'un Commandant de District.*

1. Un commandant de district est responsable pour toutes les dispositions internes de son district. Il distribue le terrain aux troupes de son district, choisit les postes d'alarme et au besoin un poste d'alarme de district. Il décide où on doit placer les gardes de district. Si les troupes sont mises en logement, il prend les précautions nécessaires contre le feu, un soulèvement des habitants; il voit aussi aux mesures sanitaires et à la police.

2. En choisissant les postes d'alarme et les parcs pour wagons, il doit prendre garde de ne pas bloquer les communications principales, au cas où les troupes seraient obligées de prendre les armes à l'improviste et peut-être aussi durant la nuit.

3. Le commandant du district prendra les moyens nécessaires pour indiquer la direction des points importants de son district, *i.e.* garde de district, état-major (bureau de) télégraphe, au moyen de poteaux marqués à cet effet.

Ailleurs ces mesures seront prises par le commandant en chef.

4. Dans chaque district si cela est nécessaire on choisira une place de marché, et on préparera une liste de prix. Toutes les personnes qui désireront faire le commerce avec les troupes devront s'installer sur cette place.

SECTION 39.—*Devoirs d'un commandant de bataillon, etc.*

1. Aussitôt que la distribution du terrain est faite, les partis désignés pour préparer les billets de logement, si on place les troupes en logement, marqueront avec de la craie sur la porte de chaque bâtisse, le nombre d'hommes et de chevaux qu'elle peut contenir et le no. de la cie ou escadron, le nom du corps auquel elle est destinée. On fera de même pour les officiers, leurs noms seront écrits sur la bâtisse qu'ils doivent occuper.

2. L'O.C. en distribuant les billets de logement s'occupera du confort des troupes et des intérêts des habitants. Il sera peut-être obligé de faire des changements après que les troupes seront installées.

3. Il est responsable pour le maintien des communications, et prend les mesures nécessaires de défense, police, état sanitaire en rapport avec les ordres de l'O.C. le district.

4. L'O.C. marquera les limites de terrain dont chaque officier est responsable. Chaque chef d'escadron, batterie, compagnie verra à la propreté du terrain qu'il occupe.

ARRANGEMENTS APRÈS L'ARRIVÉE DES TROUPES.

SECTION 40.—*Instructions Générales.*

1. A leur arrivée on conduira les troupes à l'endroit qui leur est destiné et les différents corps seront formés sur leur poste d'alarme (S. 22.2).

2. Avant de rompre les rangs, on prendra les précautions de défense nécessaires, on placera les gardes, postes d'appui, police où il le faudra. Les arrangements faits pour camper, etc., seront expliqués aux hommes, *i.e.* situation des abreuvoirs pour hommes et chevaux, places des bains et la lessive, place de marché, la position des cuisines, latrines, dépotoirs, limites du camp qu'elles occupent, du district.

En attendant que les latrines soient prêtes on creusera des tranchées temporaires comme urinoirs pour empêcher la pollution du sol.

3. On expliquera avec soin à chaque homme ce qu'il fera en cas d'alarme, les noms des points proéminents dans le voisinage du camp, etc., où conduisent les chemins dans le voisinage.

4. A l'exception des corvées désignées pour aller chercher l'eau, le bois le fourrage, etc., personne ne quittera le camp avant d'en avoir obtenu la permission du commandant ou de son représentant.

5. La manière de marquer les bureaux de l'état-major, des régiments, est donnée dans l'appendice A. Ces corps une fois installés devront hisser leurs pavillons ou leurs lampes.

6. Chaque commandant de régiment, etc., enverra sans délai, aux quartiers généraux du district, une ordonnance qui connait la position des quartiers généraux du régiment, etc.

7. Si les troupes doivent être tenues prêtes à faire face aux éventualités, elles n'enlèveront pas leur équipement et dormiront avec leurs armes à la main; les chevaux ne seront pas désellés. Si les troupes sont en logement on gardera des lumières dans les maisons, écuries et aussi dans les rues.

SECTION 41.—*Gardes et postes d'appui.*

1. Les règles générales concernant les piquets et gardes données dans le "King's Regulations" seront observées. Il ne sera pas nécessaire d'écrire un rapport à moins qu'il y ait des prisonniers en charge de la garde. En rendant les honneurs on omettra les sonneries.

2. Aussitôt qu'on arrive à la halte, on doit parader les hommes de devoirs. Lorsqu'une force reste en repos durant quelques jours, ainsi pour les camps permanents, on doit publier dans les ordres du jour l'heure à laquelle les hommes doivent parader.

3. La force d'un poste d'appui de district dépend de la situation et des besoins du district. On le paradera généralement sur le poste d'alarme du district.

4. Les gardes et postes d'appui doivent toujours êtres prêts pour faire face aux éventualités. Si le poste d'appui doit agir comme support pour les avant-postes (S. 76 2) il paradera une heure avant le lever du soleil.

SECTION 42.—*Discipline.*

1. On désignera tous les jours dans chaque district un officier supérieur du jour, et un officier de santé, avec un quartier-maitre pour l'assister. Dans chaque régiment, brigade, division, etc., on désignera un officier du jour et dans chaque compagnie, batterie, escadron on désignera un sous-officier d'ordonnance.

2. Un officier d'état-major ou son représentant devra toujours être de service aux quartiers généraux du district. On désignera chaque jour un adjudant de district pour remplacer l'officier d'état-major lorsqu'il s'absente.

3. L'officier supérieur du jour dans le district est responsable pour l'exécution des ordres du commandant de district, le maintien de la discipline; il doit s'assurer que les arrangements sanitaires et de défense interne sont observés. Il parade, prend charge, visite le jour comme la nuit, les gardes et postes d'appui du district. Il doit toujours laisser son adresse avec les gardes et poste d'appui.

4. Les officiers du jour des régiments, de même que les sous-officiers d'ordonnance, remplissent des devoirs à peu près semblables dans les limites de leur juridiction.

5. Si le poste d'appui est obligé de quitter le district, l'officier supérieur du jour l'accompagnera, il devra en avertir l'officier d'état-major pour qu'il puisse désigner un nouvel officier supérieur du jour et un nouveau poste d'appui.

6. L'alarme ne sera sonnée que par l'ordre de l'autorité supérieure présente. Cependant si la force est dispersée il faut l'ordre du commandant de district. Si toutefois on prévoit une attaque le commandant de garde ou autre officier pourra prendre sur lui la responsabilité de sonner l'alarme.

7. Aussitôt que l'alarme sonne, toutes les troupes équipées doivent parader au complet sur leur poste d'alarme. On doit atteler les voitures de transport. L'O.C. de chaque corps enverra un officier aux quartiers généraux pour prendre les ordres.

8. Lorsque la force se met en marche, les O.C. font remplir les tranchées, latrines, dépotoir et laissent le terrain en état d'être occupé par d'autres troupes. L'officier supérieur du jour de district rapporte au commandant de district la manière dont ce devoir a été rempli.

SECTION 43.—*Approvisionnements d'eau.*

1. Les premières troupes qui arriveront à la halte, placeront de suite des sentinelles près de tous les endroits où on peut se procurer de l'eau, pour empêcher qu'elle ne soit polluée. On ne

relèvera pas ces sentinelles tant que des gardes spéciales n'auront pas été désignées.

2. C'est un des devoirs de l'état-major-général de choisir les sources d'eau et d'en faire la distribution. Les travaux qui sont en rapport avec les approvisionnements d'eau sont du domaine du Génie.

3. Un détachement du Génie (S. 55-6) marquera les sources d'eau comme suit:—

Pavillon blanc, eau pour boire.
Pavillon bleu, eau pour boire pour animaux.
Pavillon rouge, eau à laver et se baigner.

4. Si on ne peut trouver de cours d'eau, on aura soin d'entourer les puits, source, etc., d'une clôture en file barbelé pour empêcher les animaux d'y aller. On abreuvera ceux-ci au moyen de seaux et de musettes. On ne permettra pas aux hommes de se laver près de ces endroits.

On devra prendre les mêmes précautions le long d'un cours d'eau si d'autres troupes sont campées plus bas.

5. Si la source d'eau est un ruisseau ou rivière, on la divisera comme suit: Près de la source eau pour boire. Un peu plus bas eau pour les animaux. Et enfin viendra l'endroit pour faire la lessive et se baigner. Quelquefois il faudra patrouiller le cours d'eau sur une certaine distance vers sa source.

6. Si l'abreuvoir n'est pas très grand, et qu'on ait beaucoup d'animaux à abreuver, chaque corps pourra y aller à tour de rôle. Un animal en moyenne prend cinq minutes à boire.
Un officier devra toujours accompagner un détachement de plus de 20 animaux.

7. En moyenne par jour, un gallon d'eau par homme suffit pour boire et la cuisson des aliments. Un cheval, un bœuf, une mule boit un gallon et demi à chaque repas. Dans les camps permanents on doit allouer 5 gallons par homme et dix (10) par cheval.

SECTION 44.—*Piquetage.*

1. On doit piqueter les chevaux en lignes à l'abri du vent si possible.

2. Un cheval lorsqu'il est piqueté requiert un front de 1' 9" et une distance de 4 verges du piquet d'attache à la cheville de la patte de derrière. Lorsque les chevaux viennent de laisser les écuries on doit leur donner plus de front.

3. On doit laisser un passage d'au moins 5 verges entre deux lignes de chevaux ou entre une ligne de chevaux et une bâtisse ou une ligne de tentes.

4. Règle générale la sellerie et les harnais seront placés en arrière des chevaux juste en arrière du piquet de la patte de derrière. On mettra le fourrage en arrière de la ligne des chevaux.

5. On attachera les chevaux de manière à ce qu'ils puissent se tenir naturellement sans avoir la corde trop tendue.

6. Si les chevaux n'ont pas l'habitude d'être piquetés, les hommes autant que possible devront rester près d'eux.

SECTION 45.—*Parcs d'Artillerie et véhicules.*

1. En parquant les véhicules on laissera entre chacun les distances suivantes:—

Un canon de siège, 8 chevaux.	16 verges.
Canon ou véhicule à 6 chevaux.	12 "
Canon ou véhicule à 4 chevaux.	8 "
Canon ou véhicule à 1 ou 2 chevaux.	5 "

On fait des arrangements spéciaux pour les transports mécaniques

2. Au minimum on doit laisser un intervalle d'une verge entre chaque canon ou véhicule. Si l'espace le permet on parquera les canons à demi intervalle (9½ verges).

SECTION 46.—*Hygiène, précautions sanitaires.*

1. Chaque officier doit s'assurer que les troupes sous ses ordres exécutent à la lettre les règlements qui regardent la santé d'une armée; surtout ceux qui concernent les sources d'eau.

De la négligence des précautions sanitaires resulte toujours le grand nombre de pertes de vie, et aussi l'inefficacité des troupes.

2. Pour la santé d'une armée on adoptera toujours le système des billets de logements, de préférence aux bivouacs.

3. Les hommes doivent avoir autant de repos que possible. Si on a l'intention de partir à bonne heure, les hommes ne bougeront pas avant d'en recevoir l'ordre. On préparera le déjeuner la veille au soir.

4. Comme la santé d'une armée dépend de la pureté de l'eau, on aura soin de prendre toutes les précautions voulues pour avoir de l'eau potable, aussi pure que possible. On doit empêcher les hommes de boire une eau impure. On doit les habituer à ménager le contenu de leur gourdes qui doivent toujours être remplies de thé ou de café ou encore d'eau stérilisée. La meilleure manière de purifier l'eau est de la faire bouillir ou de se servir de filtres stérilisateurs; on doit les tenir très propre, autrement, ils deviennent dangereux. (Manuel du Génie.)

Le filtre dont on se sert en service peut stériliser une moyenne de 24 chopines en dix minutes. On doit toujours clarifier l'eau, autrement le filtre se bouche.

5. Lorsque les filtres ou autres stérilisateurs sont disponibles on désigne deux hommes par compagnie pour fournir de l'eau pure. On doit couvrir avec soin les vases, réservoirs, dont on se sert pour emmagasiner l'eau, pour empêcher la poussière d'y pénétrer; on ne doit pas non plus les laisser sur le sol.

6. On doit faire bouillir le lait avant de s'en servir (à moins qu'il ne soit stérilisé ou condensé).

7. On construira les latrines pour accommoder dix pour cent des troupes et allouer 1 verge par homme.

Les tranchées seront étroites et profondes pour empêcher le contenu d'en être dispersé. (Manuel du Génie). Lorsqu'on emploie des indigènes on aura des latrines spéciales pour eux.

8. L'urine peut engendrer l'infection, c'est pourquoi les hommes se serviront toujours d'endroits réservés à cette fin. Lorsque cela est possible on doit placer des réceptacles tels que boîtes de fer blanc, etc., près des tentes pour tenir lieu d'urinoirs et empêcher le sol d'être pollué.

9. On doit placer les latrines, urinoirs, dépotoirs, etc., aussi loin que possible des cuisines et des approvisionnements d'eau. On ne doit pas non plus les placer près des fossés qui lorsqu'il pleut se déchargent dans les endroits où on prend l'eau.

10. On doit recouvrir de terre deux fois par jour le contenu des latrines. On doit fréquemment répandre de l'eau de chaux (1 partie de chaux contre 8 parties d'eau) dans les latrines urinoirs, dépotoirs, abattoirs et les terrain qui les entourent.

11. Les mouches et les insects portent la maladie, c'est pourquoi on doit en préserver la nourriture en la couvrant. On peut jusqu'à un certain point se débarrasser des mouches, en pratiquant une propreté scrupuleuse dans les lignes des chevaux et autres endroits. Dans les districts où il y a de la malaria on peut employer les moustiquaires avec avantage.

12. Les abattoirs doivent être placés loin des troupes; les intestins doivent être détruits ou brûlés.

13. On doit transporter les animaux morts dans un endroit choisi; on enlèvra les intestins qu'on enterrera, puis si on a du combustible on brûlera les carcasses.

Mesures Spéciales dans les Camps et Bivouacs.

Section 47.—*Genre et dimensions des camps et bivouacs.*

1. Les genres de camps et bivouacs sont donnés dans l'Appendice "B"*. On doit s'en servir comme guide et non les suivre à la lettre. La forme et la grandeur d'un camp ou bivouac sont sujet toutefois aux règles suivantes et seront déterminées par le terrain.

2. On ne diminuera pas sans un ordre du commandant de la force les espaces donnés dans la S. 35 et 38. On ne doit pas non plus dans un bivouac donner trop d'espace car un camp trop

*Note.—Les modèles de camps pour ambulance de campagne et hôpitaux généraux, les dépôts de transports et d'approvisionnements d'ordonnance se trouvent dans les manuels du service médical et ceux d'approvisionnement et d'ordonnance dans les guides de magasins militaires.

étendu est une source de fatigue pour les hommes et de retard dans la distribution des ordres. On ne doit pas tasser les hommes outre mesure. On doit dans les camps très étendus avoir une rue principale; et une principale rue traversera le camp.

3. On doit laisser un passage d'une verge de largeur entre chaque rangée de tentes. L'espace occupé par chaque sorte de tente est comme suit:—

Tente circulaire.................. 6 verges de diamètre.
Tente pour les soldats européens
dans l'Inde (900 lbs.)..........13⅓ x 12 verges.
Marquise pour hôpital...........12 x 17 verges.

4. On laisse entre les rangées de tentes de chaque corps une distance de 10 verges. Entre les escadrons d'un même régiment, batteries d'une même brigade, on peut réduire l'intervalle à une verge. Entre les compagnies d'un même bataillon 3 verges.

5. D'après les règlements anglais on réparti les tentes comme suit:—

i. Officiers du rang de colonel et audessus, aussi bien que pour les commandants de bataillon ou de régiments de cavalerie; une tente par officier.
ii. Pour les autres officiers 3 par tente.
iii. Aux officiers d'état-major on distribue des tentes non en rapport avec leur grade mais avec leur position.
iv. Simple soldats 15 hommes par tente. Chaque sous-officier breveté compte comme 3 hommes, chaque sergeant comme 2 hommes.
v. On alloue une tente pour le quart-de-garde et le bureau, dans un bataillon ou un régiment de cavalerie.
vi. Si l'officier de santé à une tente pour lui seul, il doit s'en servir pour recevoir ses malades.

Mesures Spéciales pour les Troupes en Logement.

Section 48.—*Règles Générales.*

1. Les officiers visiteront les logements où sont leurs hommes, et les écuries où sont leurs chevaux, au moins une fois pendant le jour et une fois la nuit. Ils feront en sorte d'établir des relations amicales entre les habitants et leurs hommes.

2. Si cela est nécessaire on désarmera les habitants, leur défendent de sortir après une certaine heure. On patrouillera les rues pour s'assurer que ces ordres sont observés. Il faudra peut-être se faire donner des ôtages pour s'assurer de leur bonne conduite.

3. Aussitôt que les détachements avancés qui préparent les logements arrivent dans un village, ou ferme, on doit prendre les précautions nécessaires pour empêcher les habitants de donner des informations à l'ennemi.

4. On établira des tribunaux militaires pour punir les infractions aux ordres et les offenses commises contre les troupes.

5. Dans chaque maison, on désignera au moins un homme pour garder les armes. On ne doit pas les laisser en faisceaux au dehors.

6. Comme mesure de précaution contre le feu et pour les empêcher d'être employés comme signaux pour donner des informations à l'ennemi, on donnera des ordres concernant l'emploi des lumières et des feux, tant pour les habitants que les troupes. On désignera des piquets pour les cas d'incendie.

7. Quand l'ennemi est proche, on met les villages dans la ligne de front en état de se défendre contre les surprises. On aura toujours une partie des troupes sous les armes pour occuper les défenses avec rapidité.

8. Comme les troupes en logement sont souvent dispersées on aura un signal (fusil, coup de canon) pour leur faire prendre les armes en cas d'urgence.

9. Un abri c'est tout ce que les officiers et soldats peuvent espérer en service actif. Si on leur donne des lits ou couvertures c'est simplement bonté de la part des habitants; et on doit le considérer comme une faveur, non un droit.

10. Aussitôt logés les officiers d'état-major doivent envoyer leur adresse aux quartiers généraux du district.

SECTION 49.—*Règles générales pour les Camps.*

1. On doit creuser un fossé sous le rideau de la tente, et on met la terre sur le côte extérieur. On attache ensuite le rideau sur le côté intérieur pour qu'il puisse égouter dans le fossé.

On doit aussi creuser un fossé à angle droit à celui de la tente pour égouter ce dernier.

2. La première chose à faire le matin est de rouler le rideau de la tente; s'il pleut on le roule du côté opposé d'où vient la pluie. Dans les camps permanents on abattra les tentes de temps à autre, on balayera le terrain le laissant exposé au soleil pendant quelques heures avant de les remonter.

3. On place les portes des tentes du côté opposé à la direction d'où vient généralement le vent. Dans les corps à cheval elles regardent la ligne des chevaux.

4. On ne doit pas laisser de lumière dans une tente inoccupée.

5. Si on s'attend à un orage ou une forte rosée on doit déserrer les cordes des tentes.

6. Si un camp est placé au milieu de longues herbes très sèches on prendra les précautions nécessaires contre l'incendie.

7. Aucun homme à cheval ne doit aller à une plus grande vitesse que le pas, excepté lorsqu'il est en devoir et avec des ordres spéciaux pour régler son allure.

SECTION 50.—*Règles générales pour les bivouacs.*

1. Les hommes à cheval bivouaquent dans les allées à la tête de leur chevaux.

2. Le jour l'infanterie met ses armes en faisceaux ou les place à terre sur le poste d'alarme avec l'équipement, à l'exception de la gourde et du haversac. La nuit les hommes doivent toujours dormir avec leur fusil près d'eux.

SECTION 51.—*Camps permanents et de repos.*

1. En préparant un camp permanent on doit aligner les tentes; et aussi garder les rues pour les communications.

2. On doit placer des enseignes pour indiquer la position des bureaux, dépôts, hôpitaux, abreuvoirs, urinoirs, dépotoirs, etc., et avoir, bien en vue, dans les bureaux du commandant un plan du camp.

On doit expliquer à chaque détachement qui arrive au camp, les règles du camp et les arrangements qui ont été faits y compris ceux de défense.

3. On doit allouer d'une manière définitive des camps pour les troupes à cheval, les convois et les troupes à pied. On ne doit pas se servir des camps alloués à l'infanterie pour les troupes à cheval.

4. Le départ ou l'arrivée de troupes à un camp de repos, ou poste sur la ligne de communication, doit être rapporté immédiatement au commandant du camp de repos, poste, etc. Les officiers qui voyagent seuls doivent inscrire leur nom dans un livre à cet effet, avec le temps qu'ils doivent demeurer au camp et le devoir qu'ils ont à remplir.

5. On doit construire des incinérateurs pour brûler les animaux morts, les déchets, etc.

6. Si on se sert de planchers pour les tentes on doit les laver tous les deux jours si possible, et nettoyer le terrain avec soin.

7. On doit établir un système d'égout pour enlever l'eau de la surface du terrain.

8. On doit prendre soin que les latrines ou dépotoirs ne polluent le terrain à une distance de 100 verges du camp. On doit établir un système de chaudières que l'on vide.

SECTION 52.—*Camp de convoi.*

1. Dans le but d'utiliser les fourgons comme moyen de défense, on peut les former en camp; ils sont d'un grand secours surtout dans une campagne contre les indigènes.

2. Lorsque les autres considérations sont favorables, la meilleure formation d'un camp de fourgon est le carré. On place les fourgons essieu à essieu aussi près que possible. Excepté en arrière, on laisse les brancards en dehors pour permettre de partir avec moins de difficulté le lendemain.

3. Cependant si les fourgons placés de cette manière ne donnent pas assez d'espace pour les animaux on peut les placer sur le côté, attachant les brancards sous le fourgon d'en avant.

4. Dans chaque cas on doit laisser des ouvertures sur chaque face en laissant une couple de fourgons en dedans, lesquels en cas d'attaques peuvent être mis en place très rapidement.

5. Si on a pour but la rapidité en formant le camp on peut adopter la forme triangulaire ou la forme diamant (diamond form).

6. Si le site est favorable, les fourgons et l'escorte nombreux, on peut formes deux camps, en prenant soin toutefois qu'ils ne puissent tirer l'un sur l'autre, s'il y avait une attaque de nuit. Si l'escorte est faible et les fourgons nombreux, on peut former un camp pour les animaux avec deux petits pour l'escorte.

CHAPITRE IV.

PROTECTION.

SECTION 53.—*Règles générales.*

1. Chaque commandant est responsable de la protection de ceux qu'il a sous ses ordres. On ne peut considérer une force en sûreté que si elle n'est protégée contre toute tentative d'attaque, soit au front, à l'arrière ou sur les flancs.

2. La méthode de protection est toujours la même. Le commandant de la force envoie des détachements composés soit de troupes à cheval, soit des trois armes, dans toutes les directions d'où une attaque peut venir. Ces détachements voient d'eux-mêmes à leur propre protection en détachant un certain nombre d'hommes. Ceux-ci font de même et ainsi de suite, jusqu'à ce que ces détachements deviennent de très petits groupes. Le commandant de chaque détachement est responsable pour que son détachement soit toujours prêt pour l'action.

3. Le commandant d'un détachement qui a pour but la protection d'un autre détachement est responsable du maintien des communications entre son détachement et celui qu'il protège. Si l'ennemi l'attaque il doit à n'importe quel prix gagner du temps pour donner au détachement qu'il protège la chance de se déployer pour l'action.

4. Sur la marche, un détachement qui a pour but la protection s'appelle avant-garde, garde de flanc, arrière-garde. Au repos il se nomme *avant-poste.*

5. A la fin d'une marche les troupes qui l'ont protégée pendant le jour sont responsables pour le gros de l'armée jusqu'à ce que les avant-postes soient en position et *vice versa.* On ne doit pas retirer les avant-postes avant que les troupes pour la protection de la marche ne soient en position.

6. C'est une erreur de supposer que parceque la cavalerie de protection est en avant les troupes qui la suivent sont parfaitement en sûreté. Si l'ennemi est entreprenant et fort en troupes à cheval, il trouvera bientôt le moyen d'éviter la cavalerie de protection et d'attaquer la colonne ou le camp qui se trouve en arrière. C'est pourquoi on ne doit jamais se dispenser de la protection locale.

7. Dans les pages qui suivent on traite surtout de la protection d'une force composée des trois armes; cependant les principes qu'on donne peuvent très bien s'appliquer à la cavalerie ou à l'infanterie agissant seules.

PROTECTION SUR LA LIGNE DE MARCHE.

SECTION 54.—*Devoirs d'une Avant-Garde.*

1. Tout corps de troupe traversant un pays où il y a possibilité de rencontrer l'ennemi doit être précédé d'une avant-garde.

i. Garder contre les surprises.

ii. Lorsqu'elle rencontre l'ennemi repousser ses troupes avancées et empêcher la marche d'être interrompue.

3. Si elle rencontre l'ennemi qui s'avance en nombre supérieur, le tenir en échec jusqu'à ce qu'on ait pris les dispositions nécessaires pour le recevoir.

4. Si elle rencontre l'ennemi sur l'offensive, occuper le position la plus avancée compatible avec la sûreté contre une attaque; et se servir de tous les moyens possibles pour connaître ses dispositions, ses intentions, prenant soin de ne pas provoquer une action prématurée.

SECTION 55.—*Force et Composition d'une Avant-Garde.*

1. La force, de même que la composition d'une avant-garde, seront déterminées par le commandant de la force, qui limitera la distance entre l'avant-garde et le gros de la colonne.

2. La force d'une avant-garde sera proportionnée à la force du corps qu'elle protège. (La force d'une avant-garde varie entre un quart et un huitième de toute la force). Voici la règle générale:—Une avant-garde doit être assez forte pour tenir l'ennemi en échec et par là donner une chance au gros de l'armée de se préparer pour l'action, au cas où l'ennemi serait en position de pouvoir résister au choc d'une contre-attaque. Plus la force sera grande, en proportion, plus l'avant-garde le sera aussi, car plus la force est grande, plus il lui faut de temps pour se déployer.

3. Comme une avant-garde doit remplir le double devoir de reconnaissance et de combat elle sera composée des trois armes.

4. La proportion de chaque arme dépendra de la nature de la tâche à accomplir, le caractère du pays qu'on doit traverser; dans un pays plat le nombre des troupes à cheval et de l'artillerie sera en proportion beaucoup plus considérable que dans un pays accidenté.

5. Dans un pays accidenté une avant-garde pourra être entièrement composée d'infanterie, cependant aucun corps de troupe, règle générale, ne doit marcher dans le voisinage de l'ennemi sans être précédé de troupes à cheval.

6. Dans la formation d'une avant-garde on doit autant que possible préserver les unités de combat. Ainsi le premier bataillon qui ouvre la marche du gros de l'armée fournira l'avant-garde; il en sera de même des brigades et des divisions.

7. Un détachement d'ingénieurs devra toujours faire partie d'une avant-garde, pour enlever les obstacles. On peut aussi y ajouter un détachement d'aréostatiers.

8. Une division de brancardiers avec ses ambulances devra toujours faire partie d'une avant-garde.

Section 56.—*Distance entre l'Avant-Garde et le gros de la Colonne.*

La distance entre l'avant-garde et le gros de la colonne doit être suffisante pour permettre à cette dernière de se déployer en cas d'attaque, aussi la protéger contre le tir à portée effective (de l'artillerie 3,500 verges). Les distances varient selon les

circonstances, chiffre de la force, nature du pays, situation militaire, etc. On ne peut donner de règles pour satisfaire toutes les conditions.

SECTION 57.—*Commandant d'une Avant-Garde.*

1. Le commandant d'une avant-garde, avant d'entreprendre son devoir, doit savoir:—

i. Ce que l'on connait de l'ennemi.

ii. Force et composition de l'avant-garde.

iii. Intention du commandant. Il recevra des instructions claires afin de savoir s'il doit engager l'ennemi en cas de rencontre. Sec 111, 7–8. Ainsi, s'il est informé que l'ennemi occupe une position il doit savoir ce qu'il doit faire s'il trouve ce dernier abandonnant sa position, soit qu'il retraite par un mouvement de front ou de flanc.

2. Aussitôt qu'il aura reçu les ordres de son supérieur, le commandant écrira ses ordres d'avant-garde.

3. Il arrange la distribution, l'ordre de marche; il est responsable du maintien de la distance prescrite entre l'avant-garde et le gros de la colonne.

4. Il divise son avant-garde en tête d'avant-garde et garde principale.

5. Il décidera quelle distance maintenir entre la tête d'avant garde et la garde principale. Les règles qui gouvernent la distance sont les mêmes que dans la Section 56, cependant la tête d'avant garde ne doit pas être trop éloignée de la garde principale pour que cette dernière puisse lui prêter assistance au besoin.

6. Il fera les arrangements nécessaires pour maintenir les communications entre les différentes parties de l'avant-garde, aussi avec le gros de la colonne au moyen d'estafettes, cyclistes, signaleurs, ou encore des files de communication; et conserver la distance requise entre l'avant-garde et le gros de la colonne.

SECTION 58.—*La tête d'Avant-Garde.*

1. Le principal devoir de la tête d'avant-garde est la reconnaissance.

2. La tête d'avant-garde est donc pour cela composée de toutes les troupes à cheval de l'avant-garde, avec ou sans infanterie comme support. Pendant le jour, dans un pays plat et aride, l'infanterie ordinairement ne fait pas partie de la tête d'avant-garde; l'artillerie de campagne en fait partie très rarement; mais un détachement d'ingénieurs ou du génie y trouvera son emploi.

3. Les troupes à cheval de l'avant-garde accomplissent leur tâche en envoyant des patrouilles, suffisamment loin au front et sur les flancs pour s'assurer qu'il n'y a pas d'ennemi qui puisse ouvrir le feu sur la garde principale. La distance qui existe entre ses patrouilles et la garde principale de même que le front qu'elle couvre dépend de la force de l'avant-garde, la nature du pays l'absence ou la présence de troupes amies sur des routes parallèles. Dans un pays plat la distance entre le gros de la colonne et les patrouilles à cheval, en avant et sur les flancs, ne doit pas être moins de quatre (4) ou cinq (5) milles. Tous les terrains d'où l'ennemie peut ouvrir le feu de son artillerie à portée effective doivent être examinés.

4. Si l'avant-garde n'est pas précédée de cavalerie, les troupes à cheval de l'avant-garde auront encore pour devoir de rechercher l'ennemi et s'assurer de ses mouvements.

5. Si les troupes à cheval de l'avant-garde sont arrêtées par le feu de l'ennemi, l'infanterie enverra des éclaireurs que prendront la place des patrouilles.

6. Les troupes à cheval de l'avant-garde doivent toujours se maintenir en communication avec les colonnes qui marchent sur des lignes parallèles. S'il est impossible de le faire on doit s'arranger de façon de les établir de temps à autre. Ces troupes doivent se tenir en communication avec la cavalerie de protection.

SECTION 59.—*La Garde Principale.*

1. Toutes les troupes qui ne font pas partie de la tête d'avant-garde font partie de la garde principale.

2. Comme le premier devoir de la tête d'avant-garde est la reconnaissance, celui de la garde principale est la résistance.

3. Il est de la plus grande importance que la marche du gros de l'armée ne soit pas interrompue, mais il l'est encore plus que l'avant-garde ne s'engage pas avec un ennemi supérieur en nombre, car il est très possible que l'ennemi ne montre que quelque troupes et qu'il tient le gros de sa force en réserve pour frapper un coup décisif, c'est pourquoi l'action de "avant-garde doit être caractérisée par une grande prudence.

4. Si l'ennemi est en petit nombre un mouvement tournant contre un de ses flancs suffira pour lui faire évacuer sa position.

SECTION 60.—*L'Avant-Garde dans une retraite.*

Il est toujours à propos pour une force qui retraite d'avoir une petite avant-garde. Son principal devoir est d'éclairer la route et enlever les obstacles qui pourraient retarder la marche. Pour éviter une surprise un certain nombre de troupes à cheval en feront partie et agiront comme éclaireurs. Un détachement du génie l'accompagnera pour enlever les obstacles, réparer les ponts, et en préparer la démolition après que l'arrière-garde sera passée.

SECTION 61.—*Garde de Flanc.*

1. Si une colonne sur la marche risque d'être attaquée en flanc on placera une garde de flanc. Le gros de la colonne devra la fournir.

2. Les devoirs, composition, force, sont les mêmes que pour une avant-garde. On ne doit pas perdre de vue qu'une garde de flanc se trouve dans l'obligation de tenir l'ennemi en échec.

3. Il peut arriver qu'il soit nécessaire d'envoyer des détachements d'infanterie, ou d'infanterie à cheval, pour occuper une

position avantageuse sur le flanc menacé, et y creuser des tranchées au besoin. Ces détachements suivront la colonne, quand elle aura dépassé leur position.

4. Dans un pays montagneux on adoptera la méthode de protéger un flanc expliquée dans le paragraphe précédent. Souvent il sera nécessaire de placer des piquets sur les deux côtés et tout le long de la route que la colonne avec ses bagages doit suivre. L'avant-garde fournira les piquets; il peut être nécessaire d'employer une grande partie de la colonne pour ce devoir; on laissera des supports dans des endroits propices, pour règler et couvrir la retraite des piquets. Les piquets doivent toujours être en vue des supports ou de la colonne principale; si c'est impossible on placera des sentinelles pour maintenir les communications.

5. Lorsque les opérations ont pour théâtre un pays très boisé on placera de la même manière des détachements sur les flancs, le long des chemins ou des sections de traverse, et dans les endroits où le terrain favorise les embuscades et les surprises.

ARRIÈRE-GARDE.

SECTION 62.—*Devoir, Composition, Force.*

1. La première nécessité d'une force qui vient d'essuyer une défaite est d'être débarassée de la pression d'une poursuite. On y fait droit en détachant une partie de la force pour agir comme arrière-garde et retarder la marche de l'ennemi pendant la retraite de la force principale. Le reste de la force peut ainsi marcher dans une sécurité comparativement complète, et recouvrer ses esprits.

2. Une arrière-garde pour une force qui retraite est exclusivement une force de combat composée des trois armes. Le principal devoir de la cavalerie est de se tenir en contact avec la cavalerie ennemie et de protéger les flancs. L'artillerie à une grande valeur par sa longue portée, la facilité avec laquelle on peut la retirer pour occuper d'autres positions. Une arrière-garde sera très forte en artillerie, cette dernière en proportion sera plus nombreuse que toute l'arrière-garde. L'infanterie est l'arme de résistance qui cause du délai à l'ennemi et permets de gagner du temps.

3. Une arrière-garde doit être équipée très légèrement et sans bagages.

4. La force d'une arrière-garde varie entre un cinquième (1/5) et un tiers (⅓) de la colonne entière.

5. Un fort détachement du génie pourvu d'un équipement pour démolitions fera généralement partie d'une arrière-garde.

SECTION 63.—*Formations.*

Lorsqu'on n'est pas poursuivi de trop près la disposition d'une arrière-garde est semblable à une avant-garde renversée. La cavalerie marche sur les flancs et examine le pays d'où l'ennemi peut venir. Un détachement d'infanterie à cheval appelé arrière détachement agira comme tête d'arrière-garde; le reste des troupes agit comme garde principale. Avec la cavalerie sur les flancs on saura promptement si l'ennemi tente de passer entre l'arrière-garde et le gros de la colonne.

SECTION 64.—*Distance.*

Il ne faut pas laisser une trop grande distance entre une arrière-garde et la force qu'elle protège par crainte que l'ennemi ne parvienne à s'interposer entre les deux. De plus on doit se rappeler que chaque fois qu'une arrière-garde s'arrête pour livrer combat, chaque moment la sépare d'avantage du gros de la colonne, tandis qu'une force qui poursuit reçoit à chaque moment des renforts. Toutefois la distance entre la garde principale et le gros de la colonne doit être telle qu'elle puisse empêcher cette dernière d'être atteinte par les balles de l'ennemi. Ceci est de la plus grande importance lorsqu'on passe un défilé. Le commandant du gros de la colonne doit tenir le commandant de l'avant-garde au courant des progrès qu'il fait.

SECTION 65.—*Le Commandant de l'Arrière-Garde.*

1. Les troupes désignées pour former l'arrière-garde seront celles qui auront le moins souffert.

2. Le commandant de la colonne désignera un officier pour commander l'arrière-garde. On devra lui fournir des informa-

tions sur les points suivants: 1re. La distance approximative qu'il doit maintenir entre l'arrière-garde, etc., le gros de la colonne. 2ème. Jusqu'à quel point il doit maintenir l'ennemi en échec afin de garder cette distance. 3ème. Jusqu'à quel point il peut détruire des ponts, brûler les villages, démolir les voies ferrées pour arrêter la marche de l'ennemi.

SECTION 66.—*L'action de l'Arrière-Garde.*

1. L'action d'une arrière-garde, plus que toute autre opération en service actif, dépend pour son succès de l'habileté et l'énergie de son commandant.

2. La manière dont une arrière-garde doit remplir sa mission est de forcer l'ennemi à se déployer pour l'attaque aussi souvent que possible, et à une grande distance. Ceci est ordinairement accompli en prenant une succession de positions défensives, que l'ennemi doit se préparer à attaquer ou à contourner. Quand ses dispositions sont complètes, l'arrière-garde abandonne successivement ses positions; chaque détachement aussitôt qu'il a retraité protège la retraite de l'autre, en ouvrant le feu sur l'ennemi. Ce manège est répété ensuite à la prochaine position qui offre quelqu'avantage. Tout ceci prend du temps, c'est ce dont une force qui retraite à la plus besoin.

3. En occupent une position d'arrière-garde on doit observer deux points très importants. 1re. Montrer un front aussi fort que possible. 2ème. S'assurer une bonne ligne de retraite.

4. La manière d'occuper une position d'arrière-garde diffère de celle d'occuper une position qu'on doit défendre coûte que coûte. Le but d'une arrière-garde est comme on l'a déjà dit de forcer l'ennemi à se déployer pour l'attaque et de continuer à avancer sans la livrer. Le commandant d'une arrière-garde doit mettre la plus grande partie de sa force dans la ligne du feu, tout en gardant une petite réserve, car il doit faire croire à l'ennemi qu'il est très fort.

5. On emploiera des troupes à cheval lorsqu'elles sont disponibles, sur les flancs au loin, tout en restant en communication

avec le reste de l'arrière-garde; elles s'opposeront au mouvement tournant de l'ennemi.

6. La première considération est de choisir une position d'où l'artillerie peut ouvrir le feu à longue portée, ce qui force l'ennemi à prendre une formation de tirailleur à une très grande distance de la position qu'on occupe. Les canons placés sur les flancs ou en avant d'une position d'arrière-garde donnent une grande facilité pour attaquer, mais ils doivent avoir une nombreuse escorte.

SECTION 67.—*Retarder l'avance de l'Ennemi.*

1. Pour retarder la marche de l'ennemi on peut détruire les ponts, brûler les villages. L'arrière-garde doit tenir l'ennemi en échec à tout prix, en bloquant les routes étroites, en attachant ensemble plusieurs transports dont on a enlevé les roues. Les gués sont rendus impassables en y jettant des socs de charrue en plantant des piquets. On doit amener les bateaux et les chaloupes sur la rive opposée, les brûler ou les couler. Les villages, les bois, peuvent être brûlés, s'il est nécessaire de cacher les mouvements de l'arrière-garde pour retarder l'ennemi. On peut rendre un mouvement de l'ennemi difficile en détruisant les chemins de fer, communications télégraphiques, etc.

2. Les embûches préparées avec soin rendront l'ennemi circonspect dans sa poursuite.

SECTION 68.—*Arrière-Garde pour une force qui avance.*

Si la queue d'une colonne est exposée aux attaques de l'ennemi une arrière-garde sera composée des trois armes, assez forte pour faire face aux exigences. Si toutefois elle n'a pour but que de ramasser les traînards, garder les bagages, et tenir les maraudeurs à distance, elle sera composée d'infanterie avec quelques cavaliers pour patrouiller les flancs.

SECTION 69.—*Arrière-Garde dans une Campagne contres les Indigènes.*

La mobilité supérieure de l'ennemi et la nécessité de prendre avec soi tous ses blessés, rend une retraite forcée devant l'ennemi,

on ne peut plus difficile. Si l'ennemi enivré par ses succès presse avec trop d'énergie, l'arrière-garde sera obligée de s'arrêter et de livrer une contre-attaque.

Il est on ne peut plus important pour le gros de la colonne de se maintenir en communication avec l'arrière-garde, et de règler son pas sur cette dernière. (Section 156, 9). Si le commandant de l'arrière-garde voit qu'il lui est impossible d'arriver au camp avant la tombée de la nuit, règle générale il sera préférable de s'arrêter et de bivouaquer dans une position favorable à la défense; il informera son commandant de l'action qu'il a prise. En pareille circonstance il arrêtera assez tôt pour prendre ses dispositions de défenses avant la tombée de la nuit.

PROTECTION AU REPOS.

SECTION 70.—*Avant-Postes.*

1. Tout corps de troupe au repos sera protégé par un avant-poste, afin de se repose ans être dérangé.

2. Les devoirs des avant-postes sont:—

   i. Protection contre les surprises.

   ii. Assurer le repos de l'armée.

   iii. En cas d'attaque gagner du temps pour permettre à l'armée d'occuper sa position de défense.

3. Si l'ennemi est si bien surveillé qu'il ne puisse faire un mouvement sans être vu, toute surprise est impossible, donc le premier devoir d'un avant-poste est la reconnaissance.

4. On doit repousser toute attaque partielle de l'ennemi, et tenir son artillerie au delà de portée décisive; donc le second devoir est la résistance.

SECTION 71.—*Commandant de l'Avant-Poste.*

1. Selon les circonstances, un seul corps ou oute la colonne fournira les avant-postes. Dans le premier cas, le commandant du corps qui fournit l'avant-poste en nommera le commandant. Dans le second cas, le commandant de l'armée le désignera lui-même.

2. C'est l'habitude de faire fournir les avant-postes par des corps différents, surtout si la force est dispersée ou la position de l'avant-poste très étendue; dans ce cas chaque commandant subordonné occupera une des sections de l'avant-poste qui se trouvent le plus près du camp occupé par le corps auquel il appartient.

3. Le commandant d'un avant-poste devra recevoir des informations sur les points suivants:—

i. Ce que l'on connaît de l'ennemi.
ii. Ce que l'on connaît de la cavalerie de protection et de nos propres troupes dans le voisinage.
iii. Situation du camp, ou bivouac que l'armée doit occuper.
iv. Terrain qui sera occupé par l'armée en cas d'attaque.
v. Position générale des avant-postes.
vi. Direction dans laquelle les avant-postes doivent retraiter
vii. Degré de résistance offert par les avant-postes.
viii. Force et composition de l'avant-poste. Troupes qui la fournissent.
ix. Quel chemin ou route seront bloqués en permanence.
x. L'heure à laquelle on changera l'avant-poste.

4. Sur la marche ces informations devront lui parvenir avant d'arriver au camp; on désignera les troupes pour l'avant-poste avant que d'arriver au camp.

SECTION 72.—*Position de l'avant-poste.*

Si de bonnes cartes sont disponibles le commandant de la force choisira la position approximative des avant-postes, pendant la marche, mais jamais il ne fera un choix définitif sans avoir reconnu le terrain.

2. Il est essentiel de pousser les avant-postes aussi loin que possible, pour empêcher les canons ennemi d'ouvrir le feu à portée effective, non seulement du camp mais aussi de la position qui sera occupée en cas d'attaque. De plus il faut qu'ils soient assez forts pour retarder l'avance de l'ennemi et donner à l'armée le temps nécessaire pour se mettre en position. Règle générale dans un pays accidenté les avant-postes doivent commander

toutes les positions d'où l'ennemi peut faire pleuvoir un tir effectif non seulement contre le camp mais aussi contre la position qui doit être occupée en cas d'attaque.

3. Certaines circonstances peuvent empêcher de placer les avant-postes en avant de la position qui sera occupée en cas d'attaque, ces circonstances sont: 1° La position trop loin du camp. 2° L'ennemi trop proche. 3° Le pays en avant de la position trop accidenté. 4° La troupe trop faible pour fournir un avant-poste très étendu, et obligée de camper près du terrain qu'elle occupera en cas d'attaque avec les avant-postes près d'elle. Dans ces cas, les avant-postes occuperont la position de défense comme une partie du projet de protection. Les troupes chargées de la reconnaissance seront particulièrement actives.

4. La position doit avoir les caractères suivantes: 1° Forte et facile à défendre. 2° Difficile à surprendre. 3° Facile à abandonner.

5. Commandement et co-opération seront facilités en plaçant des troupes avancées le long de marques naturelles, *i.e.*, ruisseau, lisières de bois, etc., dans le voisinage des routes.

6. Si la position renferme des hauteurs d'où on peut voir une vaste étendue de pays pendant le jour, ce sera d'un grand avantage. Cependant les facilités d'observations sont moins importantes que celles de résistance, de retraite; on ne doit pas toujours suivre la tendance qu'on pourrait avoir d'occuper les endroits les plus élevés. Ainsi par exemple, un officier est tenté de pousser de l'avant parcequ'il voit d'excellentes positions; s'il fait bien attention il verra qu'elles sont contrebalancées par le risque de se voir coupé. Les promontoirs et endroits élevés sont excellents mais non essentiels. Les flancs d'une position d'avant-poste seront bien défendus s'ils reposent sur des obstacles naturelles.

7. La nuit, dans un pays civilisé, on rapprochera rarement les avant-postes du gros de la colonne, à moins que ce ne soit pour des raisons de tactique, telle que la jonction de deux routes que l'on veut défendre.

SECTION 73.—*Force et composition d'un Avant-Poste.*

1. L'avant-poste d'une force composée des trois armes consiste en troupes à cheval de l'avant-poste, et en compagnies d'avant poste; au besoin on ajoutera une réserve; quelques fois aussi de l'artillerie et des mitrailleuses.

2. La force et la composition d'un avant-poste dépend entièrement des circonstances, *i.e.* la force, allées et venues de l'ennemi, la distance qui existe entre le camp et la position qui sera occupée en cas d'attaque, la nature du pays.

3. Pour ce qui regarde la force d'un avant-poste, on donne trois règles.

i. Le devoir d'avant-poste est des plus fatiguant; on ne doit pas employer un homme ou un cheval de plus qu'il est nécessaire. (Si on emploie plus d'un sixième ($\frac{1}{6}$) de la force son efficacité en souffrira.)

ii. Dans un pays accidenté, les mouvements des troupes sont confinés aux routes; excepté dans un pays très découvert il suffit de garder les routes par lesquelles l'ennemi peut avancer et surveiller le pays environnant.

iii. Le pouvoir de résistance de l'avant-poste doit être suffisant pour tenir l'ennemi en échec jusqu'à ce que le gros de la colonne soit prêt à se défendre.

4. Règle générale, les avant-postes d'une force composée des trois armes se formeront, pendant le jour, de troupes à cheval placées à plusieurs milles au front près des endroits d'où l'ennemi peut venir; s'il est nécessaire elles seront supportées par des troupes d'infanterie. La nuit, le devoir de protection retombe sur l'infanterie, car on retire la plus grande partie des troupes à cheval qui vont prendre leur place avec la réserve; toutefois on doit se maintenir en contact avec l'ennemi.

5. S'il y a de la cavalerie de protection en avant des avant-postes, les troupes à cheval doivent faire la patrouille et se tenir en communication avec elle.

6. Si la position de l'avant-poste est très étendue on la divise en sections; on alloue chaque section à un certain nombre de compagnies. L'étendue de front alloué à chaque groupe de

compagnies dépend des moyens de défense qu'offre la position et le nombre de routes à garder. *N.B.*—Si on emploie plus d'un sixième (⅙) de la force pour le devoir d'avant-poste son efficacité en souffrira.

SECTION 74.—*Troupes à cheval de l'Avant-Poste.*

1. On emploie les troupes à cheval avec une force composée des trois armes comme suit:—

i. Le jour, comme poste d'observation en avant de la position principale et par là relevant l'infanterie de son devoir.
ii. Attachées aux sections ou aux compagnies d'avant-poste pour le devoir de reconnaissance.
iii. Pour garder une partie de la position principale.

2. S'il décide que le devoir d'observation sera rempli par les troupes à cheval, le commandant de l'avant-poste donnera des explications sur les points suivants:—

i. A quelle distance les troupes à cheval seront placées en avant de la position principale.
ii. A quelle distance on enverra les patrouilles.
iii. Instructions spéciale pour se tenir en contact avec l'ennemi ou de la cavalerie avancée.
iv. A quelle heure les troupes à cheval seront retirées en arrière de la position principale.

3. Les troupes à cheval remplissant le devoir d'observation seront distribuées d'après les règles données pour les piquets d'infanterie.

SECTION 75.—*Compagnies d'Avant-Poste.*

1. Aucune règle ne détermine la force de l'infanterie; le terrain peut être favorable dans certain cas, non dans d'autre.

2. Le jour, si on emploie les troupes à cheval pour l'observation, il suffira de quelques compagnies comme support. La nuit, excepté dans un pays découvert, la marche de l'ennemi est confinée aux routes; il faudra les garder avec soin.

3. La manière la plus simple d'occuper une position d'avant-poste est d'assigner à chaque compagnie d'avant-poste une certaine partie de la position dont les limites se trouvent déterminées par des marques naturelles, *ex.* ruisseaux, rivières, routes, etc. On prend le plus grand soin afin que chaque compagnie sache quelle partie elle a à défendre et les limites du terrain à patrouiller. Si on emploie cette manière de distribuer les compagnies d'avant-poste, le chef de chaque compagnie voit à sa propre sûreté en envoyant des piquets ou des postes isolés dans la direction de l'ennemi. Le reste de la compagnie forme le support. On doit comprendre clairement que le chef de compagnie est responsable pour toute l'étendue de front alloué à sa compagnie.

4. Une autre méthode est de désigner tant de compagnies comme supports et tant comme piquets; on l'adopte lorsque les compagnies sont peu nombreuses.

SECTION 76.—*La Réserve.*

1. On ne se sert d'une réserve générale que quand les avant-postes sont très étendus ou bien occupent la position défensive que le corps principal doit défendre en cas d'attaque.

2. S'il n'y a pas de réserve désignée spécialement, les piquets chargés de la surveillance interne de la force qui fournit les avant-postes agiront en cette capacité.

3. La force d'une réserve spéciale varie avec la distance qui existe entre l'avant-poste et le gros de la colonne, la nature du terrain, le voisinage de l'ennemi, etc. Elle doit toujours être formée d'une unité complète, avec des troupes à cheval et de l'artillerie.

4. Il est à propos de diviser la réserve en deux ou plusieurs parties, lorsque la position occupée par les avant-postes est très étendue et le pays accidenté.

SECTION 77.—*L'Artillerie avec les Avant-Postes.*

1. L'artillerie peut rendre de grands service:—

i. Quand les avant-postes occupent la position choisie en cas d'attaque.

ii. L'ennemi est obligé de passer un défilé pour arriver aux avant-postes.

iii. S'il y a des positions favorables pour l'artillerie ennemie près des avant-postes.

iv. Si la position des avant-postes offre une excellente position d'artillerie comme le sommet d'une élevation commandant la plaine, l'emploi de l'artillerie permettra de réduire l'infanterie pendant le jour; on devrait toujours retirer l'artillerie la nuit excepté si les avant-postes occupent la position choisie en cas d'attaque. Il ne faut pas employer plus de canons qu'il n'est nécessaire.

2. Excepté dans les circonstances mentionnées plus haut, on ne doit pas employer l'artillerie avec les avant-postes. La nuit on doit enlever les canons ou les protéger au moyen d'une forte escorte.

SECTION 78.—*Les Mitrailleuses.*

Les mitrailleuses aux avant-postes sont d'un grand secours pour balayer les approches et couvrir certains points dont l'ennemi peut s'emparer ou occuper.

SECTION 79.—*Règles générales pour les Avant-Postes.*

1. Le commandant de la force indiquera toujours la position générale des avant-postes et ce qu'il feront en cas d'attaque.

2. La plus grande latitude doit être accordée aux officiers en devoir aux avant-postes, pourvu qu'ils fassent les arrangements nécessaires pour avertir à temps, si une attaque a lieu, lui résister et obtenir la coopération simultanée des autres parties des avant-postes.

3. Voir sans être vu est le principe des éclaireurs et des avant-postes. Plus un ennemi ignore ce que fait une armée et la position des avant-postes, plus grande sera son incertitude; L'incertitude est la cause la plus fréquente des erreurs et de la témérité.

4. Les commandants de piquet dans le voisinage de l'ennemi auront soin d'éviter tout engagement inutile, des tentatives

pour enlever un poste isolé, une sentinelle, etc., à moins d'avoir un but spécial en vue, car ces engagements invitent aux représailles et peuvent déranger le repos de l'armée.

5. En cas d'attaque, la position des piquets est la première position de résistance. Seulement dans des cas exceptionnels les piquets se replieront sur les supports.

6. L'aurore et le crépuscule sont des heures particulièrement dangereuses. Un ennemi attaquera tard dans la journée pour obtenir l'avantage de la position et assurer sa sécurité en construisant des tranchées pendant la nuit. Souvent il profitera de l'obscurité pour placer ses troupes en position et attaquer les avant-postes au point du jour.

7. C'est pourquoi les avant-postes se tiendront sous les armes une heure avant le lever du soleil et demeureront ainsi jusqu'à ce que les patrouilles aient rapporté que tout est tranquille et qu'il n'y a aucun danger d'attaque immédiate. On doit prendre le plus grand soin pour que les patrouilles ne reviennent pas avant le lever du jour.

8. De plus quand les avant-postes doivent être relevés le matin la relève doit parader une heure avant le lever du soleil et marcher immédiatement aux avant-postes. Les troupes relevées ne doivent pas retourner au camp avant que les patrouilles aient rapportés que tout est tranquille. (S. 90, 2).

9. Aucune sonnerie ne sera jouée.

10. On ne rendra pas les honneurs.

11. On doit maintenir les communications entre toutes les parties de l'avant-poste, aussi bien qu'avec l'armée, au moyen d'estafettes, signaux, télégraphe, téléphone. S'il y a des endroits élevés, des officiers s'y établiront avec des télescopes.

12. On ne donnera la permission d'aller chercher de l'eau qu'à quelques hommes à la fois; ils apporteront les gourdes de leur camarades pour les remplir. Ils ne doivent jamais aller chercher l'eau en avant de la ligne des piquets.

13. Tout corps de troupe en devoir aux avant-postes doit observer les règles données pour la salubrité des camps, bivouacs, &c. On construira des latrines, et des dépotoirs. L'étendu de ces travaux dépendra de la durée des haltes. (S. 46).

Section 80.—*Comment renforcir une position.*

1. Chaque poste détaché, chaque piquet, qu'il en reçoive au non l'ordre, doit construire des tranchées pour se défendre.

2. Quand une force s'arrête pour quelque temps on doit établir des communications faciles entre les différentes parties des avant-postes, pour lui permettre d'agir de concert en cas d'attaque. Si la halte doit durer quelques jours on ouvrira des passages à travers les clôtures, les murs, haies, etc., on construira des ponts sur les ravines, remplira les fossés, et marquera au moyen de poteaux, ou arbres, la ligne la plus courte d'un point à un autre.

3. Comme rien ne modère plus l'ardeur d'une attaque qu'un obstacle rencontré à une petite distance de la position, on doit en placer dans le chemin de l'ennemi aux endroits où on peut le faire tomber sous un feu effectif, et où on aura décidé de faire une résistance.

4. Si la force s'arrête pour quelque temps on peut rétrécir les chemins, en bloquant les routes, ponts, ou autres approches dont on n'a pas besoin. On peut encore renforcer la position en faisant des abatis, construisant des redoutes, &c.

Section 81.—*Devoirs du Commandant des Avant-Postes.*

1. Toutes les troupes qui forment les avant-postes sont sous ses ordres; sa position doit être là où il peut mieux voir ce qui se passe, recevoir ses rapports, donner des ordres avec plus de facilité.

2. Aussitôt qu'il s'est familiarisé, à l'aide de sa carte aussi bien que par inspection personnelle, avec le terrain que les avant-postes vont occuper, il écrira ses ordres d'avant-postes et traitera des points suivants:—

i. Information regardant l'ennemi.
ii. Situation du camp ou bivouac.
iii. Terrain que l'armée occupera en cas d'attaque.

iv. Positions générale des avant-postes, la division en section si c'est nécessaire, le front que chaque compagnie ou section aura à surveiller, situation de la réserve.
v. Distribution des troupes à cheval de l'avant-poste. S. 74.
vi. Dispositions en cas d'attaque, ligne de résistance qui sera adoptée. La direction dans laquelle il retraitera, si c'est nécessaire.
vii. Préparations de défense, constructions des voies de communication, améliorations de celles qui existent.
viii. Arrangements spéciaux pour la nuit.
ix. Le permis de fumer et d'allumer des feux.
x. Situation du poste de surveillance, S. 88, 1.
xi. L'heure à laquelle les avant-postes seront relevés.
xii. Sa propre position.

3. Le commandant de l'avant-poste désignera un certain nombre d'hommes à cheval pour aller avec chaque section et la réserve.

4. Il décidera si la réserve sera cantonnée ou bivouaquera.

5. Le commandant d'un avant-poste doit écrire ses ordres et en envoyer une copie à chaque commandant de section, compagnie, de troupes à cheval, de la réserve, enfin au commandant de la colonne.

6. Aussitôt qu'il le pourra il enverra un croquis montrant la disposition de ces troupes.

Section 82.—*Devoirs du Commandant d'une Compagnie d'Avant-Poste.*

1. Le commandant d'une compagnie d'avant-poste doit décider comment il utilisera le terrain qui lui à été alloué pour en tirer le meilleur parti possible. Il doit examiner le pays qu'il traverse pour aller prendre la position, notant les points favorables pour disputer le terrain au cas où il aurait à retraiter. Faire les arrangements nécessaires pour une défense à outrance, en choisissant une bonne position de défense avec laquelle il pourra supporter les compagnies à sa droite et à sa gauche.

2. Il doit envoyer de petites patrouilles pour communiquer avec les patrouilles sur les flancs de sa position.

3. La position du piquet sera choisie dans un but de défense; ce ne sera jamais une maison, ou un mur élevé d'où on ne peut sortir sans difficulté.

4. La grandeur du terrain alloué à chaque piquet dépend des facilités de résistance, le nombre de patrouilles qu'il doit fournir; un terrain très découvert peut être pendant le jour défendu par une force plus petite que s'il était accidenté, seulement la nuit un terrain très découvert demande beaucoup plus de défenseurs. Après le coucher du soleil on doit toujours le renforcer.

5. Le commandant d'une compagnie d'avant-poste donnera ses instructions au commandant de piquets et postes détachés, et il fera les arrangements nécessaires pour une résistance préparée en choisissant une bonne position de défense qui doit si possible corresponde avec le ligne de piquets. Elle doit être supportée par les compagnies de chaque côté.

6. Il doit visiter les piquets, postes isolés et sentinelles.

Section 83.—*Support.*

1. Les supports doivent se maintenir en communication avec leurs piquets et les supports sur chaque flanc. Si c'est nécessaire ils doivent protéger leurs flancs au moyen de postes isolés; dans un pays très accidenté il est bon de placer une sentinelle de correspondance entre les piquets et le support.

2. On placera une sentinelle à chaque support.

Section 84.—*Les Piquets.*

1. Aussitôt que la position du piquet est choisie, le commandant enverra une ou plusieurs patrouilles, placera des groupes de sentinelles, et divisera son piquet. Il placera une sentinelle au piquet.

2. Les sous-officiers seront divisés en relève regulière; leurs devoirs comme ceux des officiers, seront divisés selon les circonstances. En plaçant ou changeant les groupes, il doit prendre

toute les précautions nécessaires afin de se rendre aussi loin que possible sans être vu, car c'est en surveillant les mouvements des rélèves et des patrouilles que l'ennemi observe la position des avant-postes.

3. Il lira les ordres aux piquets et s'assurera que chaque homme connaît la direction de l'ennemi, la ligne de retraite, la position des piquets dans le voisinage ainsi que celle des supports; ce qu'il doit faire en cas d'attaque le jour comme la nuit, s'il y a de la cavalerie en avant.

4. Il renforcera les postes autant que cela est possible, et fera des arrangements sanitaires nécessaires.

5. Il enverra sous escorte au poste de surveillance le plus proche toutes personnes qui désirent passer les avant-postes.

6. Quand le piquet aura été divisé les armes seront généralement déposées à terre, et arrangées d'une manière telle que lorsque la relève s'en va en devoir elle ne dérange pas le reste du piquet. Le soir les hommes doivent dormir avec leurs fusils aux côtés. Les hommes ne doivent pas enlever leurs équipements; ils sont toujours prêts pour l'action. La cavalerie attachée à un piquet ne doit pas enlever les selles des chevaux, mais simplement déserrer les sangles, faire boire et soigner les chevaux à tour de rôle.

7. Le commandant du piquet est responsable pour la visite fréquente des sentinelles à des intervalles irréguliers.

8. Il doit prendre la portée des objets qui sont bien en vue.

SECTION 85.—*Les Sentinelles.*

1. Les sentinelles dans la ligne de front sont placées par le piquet deux par deux; les hommes de chaque deux sont placés l'un près de l'autre ou à portée de voix; ou encore elles sont placées en groupe de six hommes sous le commandment d'un sous-officier. Il doit y avoir 3 relèves pour chaque double sentinelles, une en devoir pendant que les autres se reposent. On relève les groupes tous les huit ou douze heures. Dans un pays découvert, quand la dernière méthode est adoptée, on place un homme en sentinelle pendant que les autres sont couchés; si le pays est accidenté ou encore pendant la nuit, on doit doubler les postes. Un poste de sentinelles doit être placé règle générale à un quart de mille du piquet.

2. Le système du groupe à l'avantage suivant:—

i. Il donne la confiance aux hommes, car une sentinelle courre moins de risque de se faire enlever.

ii. Il y a des hommes disponibles pour porter des messages au piquet ou prendre charge des personnes arrêtées par les sentinelles ou pour communiquer avec les sentinelles sur chaque flanc.

iii. Les relèves étant à portée elle épargnent de la fatigue aux hommes.

3. Il y a le désavantage d'affaiblir le piquet.

4. Le nombre des sentinelles dans un pays accidenté dépend des routes et sentiers qu'il y a à garder. Quand on a un vaste champ devant les yeux on ne doit pas employer plus de postes qu'il en faut pour surveiller les approches.

5. C'est le devoir de la sentinelle de voir sans être vue. C'est pourquoi tout en étant cachées à la vue de l'ennemi, les sentinelles doivent se placer de façon à pouvoir surveiller le terrain au front. C'est très avantageux si elles peuvent voir ce qui se passe sur la ligne d'horizon. Elles ne doivent jamais se coucher, excepté pour tirer, sans un ordre du commandant du piquet; elles doivent demeurer immobiles, excepté pour changer de position afin de mieux voir. Comme, la nuit, elles doivent se servir de leurs oreilles plutôt que des yeux, elles ne doivent pas les couvrir.

6. Les sentinelles ne mettront jamais la baïonnette au canon, à moins qu'elles ne soient dans une position où l'ennemi pourrait les surprendre. Le jour il ne sera jamais nécessaire de mettre la baïonnette au canon.

7. En cas d'attaque, les sentinelles donneront l'alarme en envoyant un message; en cas d'urgence en tirant un coup de feu. En retraitant sur le piquet elles doivent toujours laisser le front libre; elles ne doivent jamais retraiter avant que l'action ne devienne sérieuse.

8. Une sentinelle avertira immédiatement son groupe ou piquet de l'approche de tout individu ou détachement. Lorsque la personne la plus proche arrive à portée de la voix la sentinelle lui crie "Halte" "Les mains en l'air" et la couvre de son

fusil. Le chef du piquet ou du groupe décidera de quelle manière il doit traiter l'individu ou le détachement, selon les instructions qu'il aura reçues du commandant de l'avant-poste. La sentinelle tirera sans hésitation sur toute personne qui ne lui obéira pas ou essaiera de la passer après avoir été arrêtée. On avertira les sentinelles que les patrouilles, éclaireurs, messagers, ou autres personnes armées peuvent s'approcher de leur poste.

9. Une sentinelle doit savoir:—

i. La direction de l'ennemi.

ii. L'étendue du front et les points spéciaux qu'elle doit surveiller.

iii. La situation des sentinelles sur sa droite et sa gauche.

iv. La situation du piquet et le meilleur chemin pour y arriver.

v. La situation des postes isolés dans le voisinage.

vi. Le nom des villages, rivières, &c., qu'on aperçoit, et à quels endroits conduisent les chemins.

SECTION 86.—*Piquets à cheval et Vedettes.*

En plus des règles données dans les sections 83 à 85, les troupes à cheval observeront les suivantes:—

i. Les postes à la cosaques sont équivalent aux groupes de sentinelles. Chaque groupes se compose de 3 à 6 hommes, sous le commandement d'un sous-officiers. La vedette descend de cheval. Les relèves, restent aussi près d'elle que possible.

ii. La nuit si possible on double les vedettes et le poste.

iii. Les postes à la cosaque ne doivent pas enlever les selles, ni débrider les chevaux; ils doivent toujours être prêts pour l'action.

iv. On relève les postes à la cosaque tous les six, douze, ou vingt-quatre heures selon la température, l'eau et les abris.

v. On doit soigner et faire boire un tiers des chevaux du poste à la fois; on conduit à l'écart ceux qu'on doit soigner.

vi. On ne doit jamais desseller ou débrider les chevaux d'un poste isolé; de jour quand tout est tranquille on pourra desserrer les sangles et enlever les selles un tiers à la fois.

SECTION 87.—*Postes isolés.*

1. On ne peut pas toujours se dispenser de l'emploi des postes isolés avec une compagnie d'avant-poste. Le plus grand danger est la surprise; on ne doit pas les employer sans l'extrême nécessité.

2. Un poste isolé se compose de six ou douze hommes sous le commandement d'un officier. Quand les circonstances le demandent on ajoute au nombre. On les place au front ou sur les flancs d'un avant-poste, pour surveiller des points spéciaux, ou si les flancs ne reposent pas sur des obstacles naturelle pour empêcher l'ennemi de les tourner. Enfin on les emploie en avant de la ligne des sentinelles pour surveiller certain point ou l'ennemi peut se former pour l'attaque, ou qu'il peut occuper comme poste d'observation.

3. Il doivent agir de la même manière que les piquets.

SECTION 88.—*Poste de Surveillance.*

1. Un poste de surveillance est considéré comme la porte d'un avant-poste. On l'emploie dans un pays civilisé sur toutes les principales lignes de trafic.

2. Une compagnie d'avant-poste, peut reçevoir l'ordre de fournir un poste de surveillance. Il sera commandé par un officier ou sous-officier qui parle la langue du pays; autrement on doit avoir un interprète.

3. Le commandant examine toutes personnes qui désirent passer le poste et leur donne la permission de passer ou la leur refuse selon les ordres reçus.

4. Personne n'a le droit de parler à ceux qui se présentent au poste de surveillance excepté le commandant. On enverra les prisonniers, déserteurs, sous escorte au commandant de le compagnie d'avant-poste qui les enverra au commandant de l'avant poste.

SECTION 89.—*Drapeau Parlementaire.*

1. A l'approche d'un drapeau parlementaire une ou plusieurs sentinelles iront au devant de lui, l'arrêteront à une distance telle que lui ou son escorte ne puissent voir la position des postes. Elles le détiendront jusqu'à ce qu'elles aient reçu les instructions du commandant du poste.

2. S'il reçoit la permission de passer, on lui bande les yeux et on le condui sous escorte au commandant de l'avant-poste. Personne, sans la permission de ce dernier, ne doit lui adresser la parole.

3. Si le parlementaire est simplement porteur d'une lettre ou d'un paquet, le commandant de la compagnie d'avant-poste en prend charge et le fait parvenir aux quartiers-généraux. Après lui avoir donné un reçu il prie le parlementaire de s'en aller . Personne ne doit lui parler.

SECTION 90.—*Patrouilles de reconnaissance.*

1. Les patrouilles de reconnaissance envoyées par les avant-postes ont pour but d'examiner le pays en avant de la position d'assemblée. Leur force varie entre deux et huit hommes sous les ordres d'un sous-officier. On peut employer des hommes à cheval, cyclistes ou infanterie.

2. Lorsqu'on emploie des patrouilles à cheval, elles doivent examiner le pays et s'assurer si l'ennemi est dans le voisinage. On doit les envoyer avant l'aurore et elles doivent parcourir plusieurs milles avant de revenir. Si elles reçoivent l'ordre de rester en observation, elle deviennent patrouilles permanentes (stationnaires). S. 92.

3. Dans un pays où il y a de bonnes routes, des cyclistes peuvent remplacer les patrouilles à cheval.

4. Si les patrouilles à cheval des avant-postes patrouillent au front, il sera rarement nécessaire d'envoyer des patrouilles d'infanterie, à moins que le pays ne soit très boisé ou le temps brumeux. La nuit, le devoir de patrouille retombe sur l'infanterie; ces patrouilles iront le long des routes et chemins dans la direction de l'ennemi, sur la distance d'un mille, et examineront tout ter-

rain qui pourrait cacher un éclaireur ennemi. Il sera bon quelquefois d'avoir des patrouilles d'infanterie(S. 92)pour surveiller certain points en avant de la ligne des avant-postes au lieu d'envoyer des patrouilles à heure fixée.

5. Comme les patrouilles de reconnaissance n'ont pas pour but de se battre, mais de découvrir l'ennemi, on leur recommande vigilance, prudence et silence. Leur devoir est de voir sans être vues.

6. Une fois en contact avec l'ennemi, elles ne doivent pas le perdre de vue, et si leur commandant observe quelque chose de louche, il enverra un homme pour en faire rapport. Mais auparavant il tâchera d'obtenir toutes les informations possibles.

7. Elles doivent visiter très souvent tous les ravins et terrains accidentés dans le voisinage des avant-postes, où des troupes pourraient s'assembler, où des éclaireurs et espions pourraient se cacher.

8. Une patrouille d'avant-poste allant en devoir doit informer la sentinelle la plus proche de la direction qu'elle prend.

9. Si une patrouille ne revient pas au temps voulu on doit en envoyer une autre immédiatement.

10. Si la troupe s'arrête pour plusieurs jours à la même place, l'heure à laquelle les patrouilles vont en devoir (excepté celles qui sortent avant l'aurore) et la direction qu'elles suivent, seront changées chaque jour.

11. Pour autres règles, voir S. 97, 4–18.

SECTION 91.—*Patrouilles de visites.* (*Rondes*).

A sa discrétion, le commandant du piquet enverra un sous-officier avec un homme pour s'assurer de la vigilance des sentinelles, voir si elles ont quelque chose à rapporter, et maintenir les communications avec les piquets sur les flancs. Les rondes ne vont en avant de la ligne que lorsqu'elles ne courent aucun danger de se faire voir, sur la ligne d'horizon, ou de passer à la vue de l'ennemi. Il faut se rappeler que, pendant le jour, les rondes peuvent attirer l'atention de l'ennemi, et la nuit elles peuvent causer des alarmes. On ne doit donc pas les employer, lorsque les sentinelles sont en vue du piquet.

SECTION 92.—*Patrouilles permanentes (stationnaires).*

Les patrouilles permanentes (stationnaires) se composent de deux à huit hommes sous les ordres d'un sous-officier envoyé au loin et d'avance le long des routes principales, et sur les points où l'ennemi pourrait se concentrer inaperçu. Leur position est fixe et elles restent dehors pendant plusieurs heures. Elles sont de la plus grande valeur surtout la nuit et permettent aux chevaux de moins se fatiguer. Les règles pour les postes à la cosaques en ce qui regarde le harnachement des chevaux s'appliquent aux patrouilles stationnaires (S. 86, iii). Quelques fois les patrouilles stationnaires sont fournies par l'infanterie (S. 90, 4).

Le commandant de l'avant-poste donnera des ordres sur l'emploi des patrouilles stationnaires.

SECTION 93.—*Avant-Postes avant ou après le combat.*

1. Si l'ennemi est dans le voisinage et qu'un combat est imminent, ou que le combat ne cesse qu'à la tombée de la nuit pour recommencer le lendemain, toutes les troupes doivent être prêtes pour l'action. Il n'y aura peut-être pas de place pour les avant-postes, et les troupes se trouveront dans l'obligation de bivouaquer sur leur position de combat protégées par des patrouilles et des sentinelles. Dans ce cas, la ligne de feu remplace les avant-postes.

2. Dans ces conditions, il arrive qu'on ne peut donner d'ordres pour la protection; mais rien n'excuse les commandants des bataillons et compagnies avancés de ne pas se protéger ou de perdre le contact avec l'ennemi, à moins que les circonstances ne le demandent.

EXPEDITIONS CONTRE LES INDIGENES.

SECTION 94.—*Protection au repos.*

1. Contre un ennemi indigène, généralement supérieur en nombre, plus mobile, plus astucieux, qui connaît le pays à fond et peut la nuit voir plus clair qu'un européen, avance en silence et

ne fait pas de quartier, il est pratiquement impossible de faire des reconnaissances la nuit. Tout ce que l'on demande des avant-postes est vigilance et résistance.

2. On peut adopter ou improviser des systèmes spéciaux pour les avant-postes. Le sytème que l'on adoptera dans tel ou tel cas, dépend des circonstances, la nature de l'ennemi, l'aspect du terrain sur lequel on campe ou bivouaque, aussi de la force et composition de la colonne. On doit laisser aux officiers encore plus de liberté que l'on ne le fait pour un avant-poste ordinaire.

3. On doit creuser des tranchées autour du camp ou bivouac, et avoir de nombreux postes d'appui pour occuper les tranchées en cas d'attaque; outre de postes d'appui, la force entière doit être prête à tout événement.

4. On doit expliquer aux boulineurs (camp followers) ce qu'ils doivent faire et où ils doivent rester en cas d'attaque de nuit.

5. Dans la brousse on doit éclaircir une certaine partie du terrain en dehors des tranchées, n'oubliant pas de prendre les précautions nécessaires pour protéger les travailleurs.

6. Le jour on peut employer de fortes patrouilles pour reconnaître le terrain voisin du bivouac.

7. La nuit on doit occuper tout terrain dans le voisinage du camp d'où l'ennemi pourrait ouvrir le feu sur le camp. Ces piquets d'occupation doivent être assez forts pour se défendre et, de plus, il doivent être protégés par le tir des troupes du camp. Ils ne doivent jamais retraiter sur le camp. Des piquets peu nombreux qui reçoivent l'ordre de se replier sur le camp en cas d'attaque sont une source de danger et de faiblesse.

8. Après la nuit venue sous aucun prétexte on ne doit permettre à qui que ce soit de sortir en dehors des tranchées à moins d'ordres spéciaux. Dans ce cas on doit à l'avance avertir les postes d'appui.

9. Une embuscade qui réussit à un effet désastreux sur "les francs-tireurs" qui ont l'habitude de faire feu sur le camp.

10. Pour découvrir l'enemi qui tente un assaut nocturne, on peut employer avec succès des pièces d'artifice. On peut aussi allumer des feux en dehors du camp dans le même but. On prendra soin de les placer de façon que la fumée ne vienne pas dans le camp.

CHAPITRE V.

INFORMATION ET RECONNAISSANCE.

RENSEIGNEMENT.

SECTION 95.—*Règles Générales.*

1. Le succès en temps de guerre dépend beaucoup des informations reçues à point, concernant (*a*) l'ennemi, (*b*) la scène immédiate ou probable des opérations, (*c*) ses propres troupes dans le voisinage.

2. Des informations nombreuses et justes sont si importantes qu'un moyen complet et méthodique de les obtenir doit être préparé avec soin. On ne doit rien laisser au hasard; on doit employer tous les moyens disponibles. Dans chaque corps on établiera des méthodes simples pour obtenir et transmettre les informations. On devra constamment les mettre en pratique en temps de paix.

3. L'état-major général est chargé d'obtenir et de transmettre à qui de droit les informations de l'ennemi. Chaque officier, sous-officier et soldat, pendent une campagne, doit constamment viser, surtout lorsque l'ennemi est proche, à obtenir et transmettre à son supérieur telle ou telle information qui peut lui être utile. En action, celui qui fait parvenir des informations doit les faire connaître aux troupes dans le voisinage si elles peuvent leur être utiles, *i.e.* si une attaque les menace, ou si l'ennemi est dans le voisinage.

4. Un commandant doit informer les troupes dans son voisinage de tout mouvement soudain et inattendu que son commandement doit accomplir.

5. L'éducation de l'officier à cet égard doit recevoir une attention constante. Un officier doit être capable de saisir,

sans recevoir d'explication à ce sujet, ce qu'il est essentiel que son supérieur sache. Cette faculté repose entièrement sur l'entraînement et la pratique qu'il aura reçu.

Des connaissances de la stratégie, tactiques, arrangements d'administration d'une armée en campagne, sont d'une grande importance en ce qu'elles permettent à l'officier d'apprécier l'information dont son supérieur a besoin, soit dans une campagne, soit dans un engagement.

6. On doit en temps de paix exercer les soldats à faire des rapports écrits et verbaux. La clarté dans les instructions qu'ils reçoivent est très importante. On doit leur faire connaître les points sur lequels on requiert des informations le plus généralement. On ne peut donner de règles définies sur la manière d'envoyer des informations et la quantité. On doit même éviter d'en donner (des règles).

7. Tous les documents pris à l'ennemi ou trouvés dans une position capturée à l'ennemi, ou occupée récemment par ce dernier, doivent être envoyés sans délais à l'officier d'état-major général le plus proche. Si celui qui les a trouvés ne peut les faire parvenir de suite, il doit en prendre le plus grand soin possible.

RECONNAISSANCE.

Section 96.—*Règles Générales.*

1. Reconnaissance est la terme militaire pour exprimer l'obtention d'informations découvertes par les troupes ou autres individu employé à cet effet.

Elle varie selon le but à obtenir, qui est règle générale:

(*a*) Découvrir les mouvements de l'ennemi et ses dispositions.

(*b*) Découvrir la topographie et les ressources du pays.

2. On exécute une reconnaissance au moyen:—

i. D'officiers d'état-major, officiers, patrouilles ou éclaireurs (S. 112–2.)

ii. Observation personnelle de la part du commandant.

iii. Ballons.

iv. Une force variant entre un escadron, compagnie et division, qui menace l'ennemi, *i.e.* sa position et le forcer à montrer ses dispositions; ou bien passer à travers ses avant-postes et obtenir l'information voulue. (S. 112, 8).

3. On ne doit pas confondre une reconnaissance qui a pour but d'obtenir des informations, avec celle qui a pour but la protection; celle-ci consiste à découvrir si l'ennemi est dans le voisinage, et par là assurer la sécurité de la force soit sur la marche ou au repos. (S. 90).

4. On peut charger de devoirs spéciaux, comme de détruire une voie ferrée, télégraphe, pont, ou s'emparer d'une position tactique, les troupes qui s'en vont en reconnaissance.

SECTION 97.—*Manière d'exécuter une reconnaissance.*

1. Un parti de reconnaissance se compose généralement de troupes à cheval, excepté dans le voisinage de l'ennemi, quand ce devoir échoit à l'infanterie. Sa force dépend de sa mission; on doit accorder un bon délai pour la transmission des rapports. On doit se rappeler que souvent quelques hommes hardis peuvent rapporter des informations qu'une force plus considérable ne pourrait obtenir.

2. L'autorité qui envoie un détachement en reconnaissance doit donner à son commandant des informations sur les points suivants:—

(*a*) Sur quels points on désire des informations.
(*b*) A quelle distance et dans quelle direction il doit aller.
(*c*) Combien de temps il sera absent.
(*d*) Où il doit envoyer ses rapports et par quels moyens.
(*e*) Les mouvements probables de la force principale à laquelle il appartient, et ceux des autres détachements

3. Après avoir reçu ses instructions et bien préparé son plan d'action, le commandant fera connaître à ses subordonnés ce qu'il juge à propos qu'ils sachent afin que chaque homme puisse remplir la mission en cas d'accident. Le bon sens, non les règles doit guider les mouvements d'un détachement en reconnaissance. Il n'y a pas de règles fixes pour la formation d'une patrouille ou

d'un détachement de reconnaissance. On doit le former de la manière la meilleure pour obtenir l'information voulue et éviter d'être capturé.

4. Un bon moyen d'exécuter une reconnaissance qui autrement ne pourrait avoir de succès, est de s'approcher de l'ennemi pendant la nuit et se tenant bien caché de l'observer pendant le jour. On peut aussi obtenir des informations en capturant les éclaireurs de l'ennemi; on peut le faire en leur tendant des pièges dans des endroits où ils peuvent se trouver pendant la nuit ou à l'aurore. Un commandant qui s'avance en pays ennemi pendant la nuit ou au point du jour, ne doit pas permettre à ses hommes de fumer ou d'allumer des allumettes. Pendant le jour il doit prendre tous les moyens nécessaires pour ne pas être vu de l'ennemi; il doit le tromper sur ses intentions. Les éclaireurs ne suivront pas les routes ou chemins car l'ennemi les y cherche. Ils doivent se tenir dans l'ombre le jour comme la nuit. Un bouton qui brille, ou le siège poli de la selle peut suffire à faire découvrir une patrouille. Il doit prendre toutes les précautions possibles pour ne pas être surpris (le commandant) au repos. Un détachement peu nombreux conservera une certaine distance entre chacun de ses hommes pour les empêcher d'être tous capturés en cas d'une attaque soudaine.

5. Le chef d'un détachement de reconnaissance doit assurer la transmission rapide des rapports à l'autorité qui l'envoie en devoir. (S. 4).

6. Le chef d'un détachement de reconnaissance qui passe un avant-poste doit dire au chef du piquet le plus près de lui, où il va, et à son retour lui faire connaître toute information qu'il à obtenue et que l'avant-poste doit savoir.

7. Il doit en tout temps prendre les mesures nécessaires pour protéger son détachement contre les surprises.—(IV partie).

8. Règle générale, il doit dépister les habitants du pays sur ses intentions, la direction de sa marche et le plan de son chef.

9. C'est un devoir très important pour le commandant d'un détachement en reconnaissance de venir en contact avec l'ennemi aussi vite que possible, et une fois établi (le contact) ne pas abandonner, mais ceci dépend des circonstances.

10. Aucun homme ne doit avoir sur lui un mémoire écrit, journal

personnel, qui pourrait donner des informations à l'ennemi en cas de capture.

11. Tout endroit qui pourrait renfermer une embuscade, *i.e.* bois, ravin, village, etc., on le passe en faisant un mouvement de flanc. On s'en approche avec beaucoup de précautions, en envoyant des éclaireurs avant que la patrouille ne s'en approche. Le meilleur moyen pour les éclaireurs est d'avancer vite en approchent de la position, de passer sur un flanc et en arrière de la position aussi vite que possible. Ceci deconcerte l'ennemi et souvent le force à exposer sa position et à se montrer. Les éclaireurs avancés et ceux sur les flancs doivent avoir carte blanche pour exécuter leur mission. Ils l'accomplissent en avançant vivement d'un point à un autre et se tenant cachés pendant qu'ils examinent le terrain, pour s'assurer que tout est clair avant d'aller plus loin.

12. Si l'ennemi n'est pas où ils croyaient le trouver et *vice-versa*, ils doivent faire parvenir l'information. (S. 99, 7).

13. Une fois en contact avec l'ennemi, ils ne doivent pas le perdre de vue, mais le surveiller d'un endroit à un autre, et faire connaître sa force et ses mouvements.

14. Règle générale, les patrouilles ne sont pas supposées en venir aux mains, à moins que ça ne soit pour s'emparer d'un prisonnier, pour obtenir des informations, passer à travers un point vulnérable. Une telle action attire l'attention de l'ennemi, c'est ce qu'elles doivent éviter.

La manière à suivre en découvrant l'ennemi est de se tenir à l'abri et sur le qui-vivre pour enlever un message qu'il pourrait envoyer plus tard.

15 Si une patrouille est en partie capturée par l'ennemi, ceux qui la composent doivent faire tout en leur possible pour se sauver, afin de faire parvenir les informations qu'ils ont déjà obtenus. Si une patrouille est simplement menacée, elle doit se cacher et disparaître jusqu'à la tombée de la nuit, se dispersant s'il le faut, et se donnant rendez-vous à l'endroit de la dernière halte. Pour cela chaque homme en avançant en pays ennemi doit remarquer tous les points importants et les distances qui existent entre chacun, pour pouvoir retrouver le chemin au be-

soin; il ne doit pas suivre exactement le même chemin, car il pourrait tomber dans une embûche.

16. Lorsqu'on envoie des éclaireurs au loin en avant des patrouilles, ils doivent travailler deux par deux. Eclaireurs et patrouilles à cheval, doivent être prêts à rester plusieurs jours absents.

17. Les hommes qui en temps de paix ont l'habitude de travailler la nuit, réussiront comme éclaireurs là où d'autres se font tuer.

18. Les patrouilles doivent presque toujours revenir par un chemin différent.

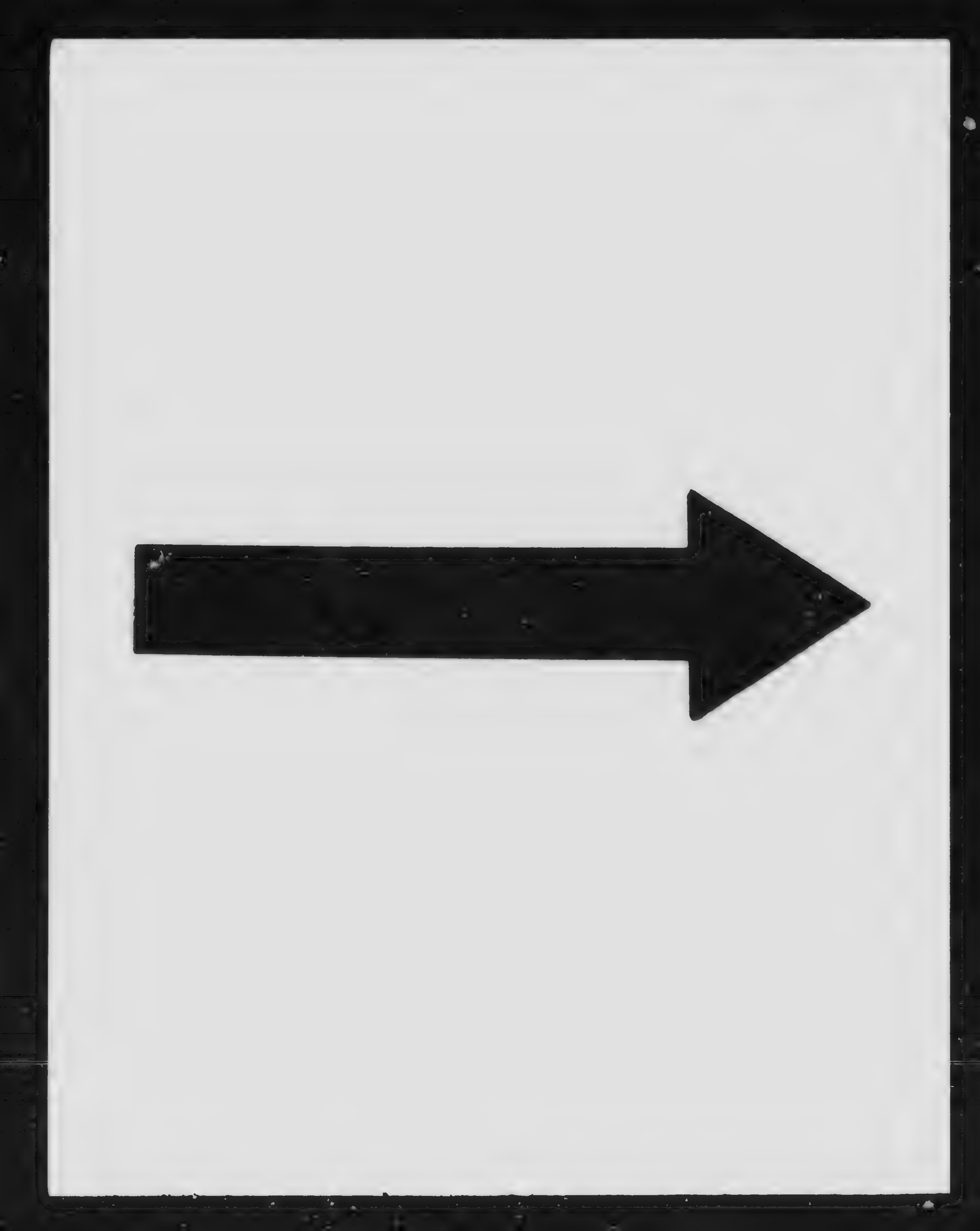
SECTION 98.—*Manière d'obtenir les informations.*

Par pratique en temps de paix les officiers et soldats apprendront ce qu'il faut savoir:—

1. En campagne, on ne doit négliger aucun moyen d'obtenir des informations, *i.e.*, espions, prisonniers, déserteurs, blessés, habitants du pays, visite des bureaux de poste, de télégraphe, en liant des fils télégraphiques; en ramassant toutes les cartes géographiques, journaux et tous les documents qui pourront être de quelque valeur. On doit interroger chaque personne séparément en tel endroit où personne ne peut l'entendre.

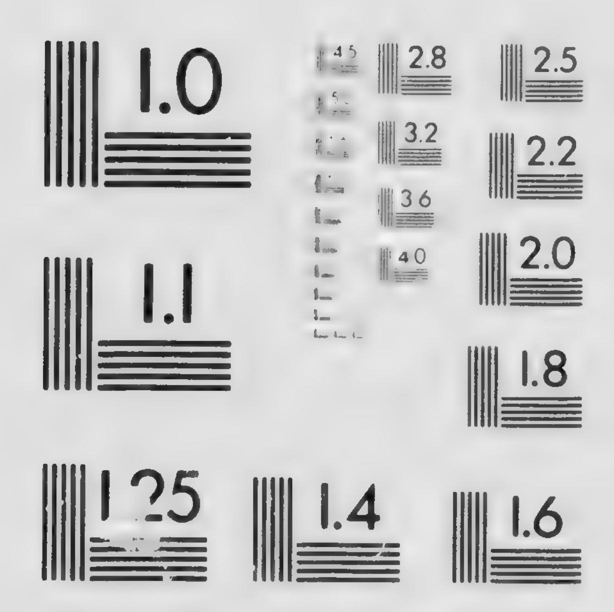
2. *Nuages de poussière.*—Si le nuage est épais et bas, il indique de l'infanterie; léger et haut de la cavalerie; brisé, l'artillerie ou le train. La longueur du nuage permet de dire à peu près la longueur de la colonne et la direction de la marche. Dans ces calculs, on doit toujours prendre en considérations les effets du vent.

3. *Feux de bivouacs.*—La position et la force d'un ennemi, peut être estimée par le nombre de feux et la grandeur du terrain qu'ils occupent. Si les flammes apparaissent et disparaissent, c'est un signe que le terrain est occupé et que des hommes marchent entre les feux et l'observateur. Un nombre inusité de feux indique que l'ennemi à reçu des renforts ou qu'il va bientot partir. (allumant d'autres feux par ruse). S'il y a beaucoup de fumée à une heure inusitée cela indique un mouvement.

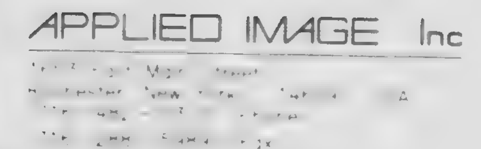


MICROCOPY RESOLUTION TEST CHART

ANSI and ISO TEST CHART No. 2







4. *Pistes.*—On peut obtenir beaucoup par les pistes sur les chemins. Les pistes indiquent que les patrouilles ennemies sont dans le voisinage, montrent la formation, direction, vitesse de la force et aussi presque l'heure à laquelle elle est passé, par les empreintes des pieds, sabots, roues. Chaque éclaireur, pour bien connaître son affaire, doit être un traqueur émérite et ceci s'obtient par la pratique.

5. *Sons.*—Comme les éclaireurs ont à travailler la nuit il faut qu'ils puissent distinguer les sons; c'est aussi nécessaire d'entendre que de sentir et de voir.

6. *Mirage.*—En Egypte, Afrique, Indes, la chaleur, la vapeur, ont des effets extraordinaires sur l'apparence du pays, et peuvent décevoir un éclaireur qui n'y est pas habitué. Des lacs apparaissent où il n'y en a pas; les arbres ont l'air de montagnes, les animaux de cavalerie, etc.

7. *Camps abandonnés.*—On peut obtenir beaucoup d'information en visitant un camp abandonné récemment par l'ennemi; on peut découvrir l'état des troupes, du commissariat, transport, etc., par les voitures, animaux, nourriture, tente, hôpital, etc., qu'ils ont abandonnés; on peut juger à quel temps le camp a été occupé, par l'état des déchets, cendres de feux, etc.

7. *Le nombre d'ennemis en marche.*—Un éclaireur doit connaître les formations de l'ennemi et son organisation, et sa force habituelle.

S'il voit des troupes sur un chemin il peut compter combien de temps elle prennent pour passer un certain point. Le nombre suivant de troupes passent un point en une minute.

Cavalerie au pas en quatre.	120
Cavalerie au trot en quatre.	250
Artillerie, canons, et wagons au pas.	5
Infanterie en quatre.	200

SECTION 99.—*Rapports.*

1. Un rapport long et enjolivé n'est pas demandé d'un éclaireur, mais quelque chose de concis et remplis d'informations sur des points importants. Ce rapport peut être verbal, écrit ou bien

un croquis. En faisant un rapport sur l'ennemi, on doit dire avec soin l'endroit où il était et à quelle heure, sa force, quelle arme du service, dans quelle formation, direction de la marche.

2. Un rapport écrit doit être aussi bref et aussi clair que possible; les noms seront écrits en lettres majuscules, et il faut mettre la date et l'endroit.

3. Avant aussi bien que pendant une action on doit faire des rapports sur les points suivants:—Position des canons de l'ennemi, ses tranchées, ses réserves, où reposent ses flancs, quelle position propice pour nos canons et notre infanterie; d'où on peut faire pleuvoir un feu effectif sur l'ennemi pour couvrir l'avance; s'il y a une bonne ligne ou une chance d'attaquer un flanc; toute position qui pourrait favoriser une contre-attaque de la part de l'ennemi.

On doit fournir des informations sur les mouvements de l'ennemi et l'effet de notre tir dans l'attaque et la défense.

4. L'opportunité, la véracité de l'information, ce qu'elle contient, soit par écrit, croquis ou de vive voix, sont plus importants que la quantité.

5. Le bon sens et une capacité moyenne pour découvrir la vérité doit prévenir l'envoie d'informations inexactes et pouvant tromper.

6. En fournissant une information, on doit distinguer clairement entre ce qui est certain et ce qui est supposé. On doit donner la source de l'information, aussi les raisons pour les suppositions.

7. Une information négative est importante, car pour un commandant, il peut être de la plus grande importance de savoir si l'ennemi était ou non à tel endroit, à telle heure. (S. 97, 12.)

Il est bon d'avoir un temps fixé pour les rapports de cette nature.

8. Un croquis est une bonne addition à un rapport. Il doit contenir simplement des informations essentielles. On demande la netteté et la clarté, non les effets artistiques.

On doit faire un croquis au moyen d'une échelle (scale); on indique l'échelle en la dessinant et par écrit.

Les points importants, *i.e.* largeur des chemins, ruisseaux,

si une voie ferrée est double ou non, seront écrits en lettres et dessin. On indiquera toujours le nord.

On donne la table des signes conventionnels dans le "Manual of map reading and field sketching." Un paysage esquissé aura beaucoup de valeur comme partie d'un croquis. Sur ces paysages on indiquera les portées et les distances en verges.

SECTION 100.—*Explication du Rapport.*

Dans un rapport on traitera les points suivants:—

Le détachement envoyé en reconnaissance n'est pas limité à ces points; il peut mentionner tout autre point qu'il croit important.

Embuscade.—Prendre note de tout endroit où une embuscade peut avoir lieu, décrire la nature de l'abri, *i.e.* soit la brousse, un mur, roc, fossé, etc., à quelle distance de la ligne d'approche de l'ennemi; où est l'endroit, comment s'y rendre.

Bivouac.—Dire comment il est protégé ou caché à la vue de tous. Nature du sol, terrain dans le voisinage, eau, combustible, moyens de défense, etc.

Pont.—Matériel, longueur, largeur, hauteur audessus des niveau de l'eau, parapet (sa hauteur, matériel) force de résistance, matériel pour le reparer, nature de la rivière, etc.

Bâtisses.—Hauteur, largeur, matériel, couverture, pouvoir d'eau, clôtures, terrain, dans le voisinage, points culminants; bâtiments, épaisseurs des murs.

Brousse.—Etendue, hauteur, nature, épaisseur.

Canal.—(Voir rivière.)

Camp.—Etendue du terrain, plat ou incliné, eau, nature du sol, combustibles, moyens de défense, vivres dans le voisinage, proximité des chemins.

Pays.—Plat, montagneux, boisé, découvert, nature des chemins, voies ferrées, télégraphes, etc. Endroits remarquables (églises, moulins), si propice pour faire passer les troupes à travers champs, villages et fermes, défilés, rivières, ponts, etc.

Défilé.—Nature, si commandé par le terrain dans le voisinage longueur, largeur, etc.

Ennemi.—Nombre, distance, direction, arme du service, ce qu'il fait.

Traversiers (*ferries*).—Nombre de bateaux, leur nature, largeur de la rivière, approches, facilités pour charger, matériel pour radeaux.

Gués.—Profondeur, fond, distance, droit ou en zig-zag, nature des grèves, terrain dans les environs.

Forêt.—Etendue, hauteur et nature des arbres, densité.

Forts.—Etendue, situation, matériel, armement, hauteur du rempart, profondeur du fossé, terrain dans le voisinage, hauteur, ligne d'approche, eau, garnison.

Colline.—Hauteur, abrupte ou non, surface, si rocheuse, boisée ou couverte d'herbe, points de vues, généralement concave ou convexe.

Lac.—Etendue (longueur et largeur), profondeur, barges, bateaux, terrain dans les environs.

Points de vue.—Nature, (arbre, tour, colline), hauteur, position, points visibles dans le voisinage pour établir des communications.

Marais.—Etendue, si passable, comment le contourner.

Position.—Nature (fort, village, bois) largeur, profondeur, nature du terrain au front et sur les flancs, hauteurs dans le voisinage, comment occupé, meilleure ligne d'approche pour l'attaquer, eau, etc.

Chemin de fer.—Nombre des voies, distance entre les rails, dormants, viaduc coupé, tunnels, ponts, moyens de destruction et de réparation, capacité pour le transport, gares.

Précipice, Ravine.—Profondeur, largeur, nature des bords.

Rivière.—Profondeur, largeur, courant, nature des berges, fond, abreuvoirs, traverses, bateaux, matériel pour radeaux, si navigable, sujette à la marée, ponts, gués, écluses, etc.

Chemin.—Nature, largeur, hauteur, clôtures, etc.

Gare.—Voir Bâtisse. Aussi énumerer le nombre de plateformes, longueur, largeur, nombre des entrées, voies d'évitement, charbon, matériel roulant, etc.

Vivres.—Quantité, épiceries, combustibles, etc.

Télégraphe.—Nombre de fils, hauteurs des poteaux, matériel, direction de la ligne.

Ville.—Etendue (largeur, longueur) population, maisons, situation, pouvoir d'eau, etc.

Transport.—Nombre de voitures, mules, chevaux, bœufs, bateaux, porteurs, locomotives, chars.

Eau.—Bonne à boire, courante, ruisseau, étang, puits, profondeurs, combien on peut abreuver de chevaux à la fois.

Puits.—Profondeur, profondeur de l'eau, largeur, moyen de tirer l'eau.

SECTION 102.—*Reconnaissance en Force.*

On ne doit pas entreprendre une reconnaissance en force sans l'ordre du commandant en chef.

Cette méthode d'éclairer la situation renferme beaucoup de désavantages et on ne doit l'employer que dans les cas d'urgence. (S. 112 para. 8–9).

CHAPITRE VI.

ATTAQUE ET DEFENSE.

CONSIDÉRATIONS GÉNÉRALES.

SECTION 103.—*Caractère des différentes armes.*

1. Chaque arme du service possède un pouvoir particulier; toutefois elle dépend dans un degré plus ou moins grand de l'aide et la coopération des autres armes. L'infanterie si elle n'est pas accompagnée de troupes à cheval, se trouve embarassée par son ignorance des mouvements de l'ennemi; il lui est donc impossible dans ce cas de se mouvoir en sûreté, et elle ne peut pas cueillir le fruit de la victoire; sans l'artillerie, elle ne peut répondre au tir à longue portée de l'ennemi.

D'un autre côté, la cavalerie, même la plus mobile, ne peut compter sur ses propres forces pour repousser une attaque, si elle n'est pas secondée par l'artillerie et les mitrailleuses; et l'artillerie abandonnée à elle-même est considérée sans pouvoir.

2. Lorsqu'une armée entre en campagne, excepté dans un pays accidenté, il est donc nécessaire qu'elle soit composée des trois armes; chaque colonne d'infanterie doit être accompagnée de troupes à cheval et d'artillerie. Une force d'artillerie doit faire partie d'une brigade de cavalerie. Le soin de protéger l'artillerie incombe et doit toujours reposer sur la cavalerie ou l'infanterie.

3. Il est donc nécessaire et très important que tous les officiers aient quelque connaissance des effets de l'artillerie de campagne et de ceux du fusil aux différentes portées; de plus ils doivent être familiarisés avec les principes qui gouvernent l'emploi de chaque arme.

SECTION 104—*Les portées.*

Termes s'appliquant aux portées	Carabine	Artillerie de Campagne	Artillerie Pesante
	Verges	Verges	Verges
Distance..................	2,800 à 2,000	6,000 à 4,500	10,000 à 6,600
Long..................	2,000 à 1,400	4,500 à 3,500	6,000 à 4,000
Effectif..................	1,400 à 600	3,500 à 2,000	4,000 à 2,500
Décisif..................	600 et moins	2,000 et moin	2,500 et moin

La plus grande largeur de terrain couverte par les balles d'une "shrapnel" est d'à peu près 25 verges.

La portée en avant, d'une "shrapnel" tirée à portée effective est de 300 verges.

Le rayon d'explosion d'un boulet chargé avec un explosif violent, *i.e.* Lydite, etc., est d'à peu près 25 verges.

SECTION 105.—*Le tir.*

1. Les perfectionnements du fusil moderne ont tendu à assimuler les tactiques des trois armes. L'importance du feu à augmenté énormément; l'infanterie presque entièrement, et la cavalerie jusqu'à un certain point, se servent du tir pour défaire l'ennemi.

Tous les mouvements sur le champ de bataille, n'ont qu'un seul but: diriger un tir plus nourri et surtout plus précis que celui de l'ennemi.

2. Pour arriver à obtenir la supériorité du tir, on ne peut pas établir de règles précises. La première condition est la connaissance et l'usage intelligent du terrain; cette connaissance est non seulement requise de la part d'un commandant, mais encore de tous les officiers, sous-officiers et soldats, étant donné qu'il n'y a pas deux champs de bataille qui sont semblables. La seconde condition est la concentration de forces supérieures

au point décisif; les éléments qui constituent ces forces n'étant pas identiques partout, il est donc impossible de livrer combat avec des plans préparés à l'avance. Les formations elles-mêmes dans lesquelles les troupes approchent de l'ennemi, ou occupent une position, doivent varier selon les circonstances. De même on ne peut indiquer un procédé normal pour combiner le tir du fusil et celui de l'artillerie.

3. Il est donc nécessaire d'avoir une connaissance approfondie des effets du tir pour pouvoir conduire les troupes d'une manière effective, et leur donner des instructions qui ont du bon sens. La trajectoire rasante du fusil, la poudre sans fumée, et le canon de campagne à tir rapide ont amené des changements considérables dans l'application des tactiques. Etant donnée la zone mortelle du tir horizontal, qui est le plus puissant facteur dans un combat, il est impossible aux troupes, sur un terrain d'une étendue de milles verges (1,000) en avant d'une ligne d'infanterie, de s'avancer autrement qu'en tirailleurs, le terrain étant rasé de si près par la mitraille. Toute autre formation serait impossible.

4. La poudre sans fumée, l'invisibilité absolue d'un ennemi adroit, ainsi que la longue portée du fusil rendent les reconnaissances beaucoup plus difficiles qu'autrefois. D'un autre côté, les clic-clics du tir rapide sont on ne peu plus trompeurs; quelques hommes ou quelques canons tirant avec rapidité donnent l'idée d'une force très considérable.

5. Au moment critique d'un engagement, le tir rapide de l'artillerie est on ne peut plus effectif. Une pluie de boulets sur une armée dont la force de résistance est rendue à bout, ou qui retraite, ne peut être que démoralisant.

6. Le tir de l'artillerie, celui de l'infanterie, sont si effectifs et ont une si grande portée, que le feu d'enfilade est sûr de produire un effet énorme. Les troupes attaquées, tout-à-coup, en flanc sont placées dans une position précaire et ne peuvent plus compter sur une bonne ligne de retraite.

SECTION 106.—*Action Défensive.*

1. Le résultat tactique des effets du tir moderne et de la poudre sans fumée est telle qu'une petite force placée avec jugement,

dont les flancs sont bien protégés, peut tenir tête à une force bien supérieure en nombre. Jusqu'à un certain point, ceci favorise une force qui se tient sur la défensive. On n'a pas besoin d'autant d'hommes dans sa première ligne et comme résultat on a une force (réserve) beaucoup plus considérable pour livrer la contre-attaque.

2. Excepté dans un pays accidenté où la vue est limitée, règle générale, la force qui se tient sur la défensive peut plus facilement cacher ses dispositions et surprendre l'ennemi, que celle qui attaque. La difficulté de pouvoir reconnaître favorise donc plus celui qui est sur la défensive, que celui qui attaque.

De plus les tranchées sont les prérogatives de la défense; avec leur aide, on peut rendre une position pratiquement imprenable.

3. D'un autre côté pour gagner une victoire décisive, poursuivre l'ennemi et l'anéantir, le défenseur à un certain moment doit quitter sa position et attaquer à son tour. Mais le temps, si non l'endroit pour livrer la contre-attaque, dépend des mouvements de l'ennemi. Quelques minutes trop tot ou trop tard, peuvent changer le succès en défaite. Il n'y aura que peu de temps pour faire les premiers préparatifs que demandent une attaque, même sur une force rendue à bout, *i.e.* réduire son artillerie au silence, déployer l'infanterie et donner les ordres nécessaires.

4. La longue portée et la rapidité du tir rendent les difficultés d'une contre-attaque très grande. Ces difficultés combinées avec les effets des mouvements de flancs et du tir d'enfilade, sont à l'avantage de celui qui attaque.

Mais la balance est de nouveau mise en équilibre par les difficultés de faire des reconnaissances, par la force que donnent des tranchées bien placées et par le désordre que cause un feu continu sur des troupes qui avancent. Alors un commandant qui occupe une position bien choisie et la prépare comme il faut et dont les troupes sont bien placées devra faire payer bien cher à son ennemi sa marche en avant. Il ne peut pas cependant espérer gagner une victoire décisive si sa contre-attaque n'est pas forte, énergique et livrée au moment opportun.

SECTION 107.—*Action Offensive.*

1. Quelques soient les avantages que gagne la défense par les récentes améliorations des armes à feu, c'est une question ouverte de savoir si la force qui attaque n'a pas une chance égale. La force qui attaque a toujours eu en son pouvoir de manœuvrer, cacher ses mouvements et de se concentrer à un moment inattendu contre quelques points faibles ou mal défendus; le pouvoir d'adhérence du fusil moderne maintenant plus que jamais permet à une force comparativement petite de former un écran impénétrable en arrière duquel, si le terrain est favorable, l'assaillant peut manœuvrer. Là encore, le but de ses manœuvres sera de placer une partie de sa force sur le flanc de la ligne qu'il attaque. S'il peut obtenir cela, le feu d'enfilade lui sera d'un grand secours pour forcer l'ennemi à abandonner sa position.

SECTION 108.—*Surprise.*

1. Toutes les opérations militaires, offensives et défensives, ont beaucoup plus de chances de succès si elles revêtent le caractère d'une surprise. Si les troupes à cheval de celui qui attaque sont bien manœuvrées, la direction de la marche en avant du gros de l'armée, peut rester inconnue jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour prendre des mesures propres à s'y opposer.

2. Les marches de nuit entreprises pour placer les troupes dans une position favorable afin de commencer l'attaque au point du jour, sont un moyen très effectif de déjouer celui qui est sur la défensive, et de contourner sa position, principalement dans un pays où les chemins sont nombreux et en bon état.

D'un autre côté, si la défense à bien caché sa position, pris toutes les précautions nécessaires pour empêcher celui qui attaque de connaître toute l'étendue de son front, le nombre de ses troupes, ses intentions, elle le forcera à faire des mouvements mal préparés et précipités.

3. La surprise, aussi bien tactique que stratégique, doit toujours être le but d'un commandant en campagne, qu'il soit sur l'offensive ou la défensive.

SECTION 108*a*.—*La cavalerie avec une armée qui manœuvre.*

1. Les troupes à cheval d'une armée seront généralement divisées d'après la nature de leurs devoirs en trois corps distinctes:—

(*a*) La cavalerie indépendante ou stratégique pour les explorations stratégiques sous les instructions du commandant en chef.

(*b*) La cavalerie de protection pour fournir la première ligne de sûreté sous les ordres du commandant de la force qu'elle protège.

(*c*) La cavalerie de la division (divisional) pour agir comme éclaireurs de concert avec l'infanterie avancée, gardes de flanc arrière-gardes ou avant-postes, et pour le maintien des communications internes.

On doit désigner autant de cavalerie que possible pour assurer la liberté stratégique d'action, tandis que pour d'autres fois on doit réduire le nombre d'escadrons au stricte nécessaire.

Les circonstances quelques fois peuvent demander que la cavalerie stratégique soit renforcée par la cavalerie de protection, et *vice-versa.*

2. Le commandant de la cavalerie indépendante recevra du commandant en chef des instructions complètes sur la mission qu'il a à accomplir, mais on doit lui laisser entière liberté sur la manière de l'accomplir. Les devoirs de la cavalerie indépendante ou stratégique sont:—

(*a*) De pousser de l'avant et de venir en contact avec les colonnes de l'ennemi, faire rapport de leurs dispositions, nombre (strength) et direction de leur marche, et généralement obtenir telle information qui éclairera la situation stratégique et permettra la liberté stratégique d'action de l'armée principale. Pour exécuter ce devoir, il faudra, règle générale, que la cavalerie indépendante cherche la cavalerie ennemie et lui fasse subir une défaite.

(*b*) On peut aussi assigner à la cavalerie indépendante des missions spéciales, comme d'intercepter les mouvements de l'ennemi, faire des descentes sur ces communications et de s'emparer de points stratégiques importants.

(3). La cavalerie de protection qui sera habituellement accompagnie d'infanterie à cheval et aussi d'artillerie à cheval, sera sous les ordres directs du commandant de l'armée ou groupe de divisions à laquelle elle appartient; son devoir est de fournir la première ligne de sûreté et empêcher l'ennemi d'obtenir des informations sur les mouvements de la force qu'elle couvre et ainsi lui permettre la liberté tactique d'action.

Pour cela elle doit être assez loin en avant pour permettre à la force qu'elle couvre de se concentrer en temps pour le combat. La distance dépendra du front et de la profondeur occupée par les colonnes qui composent cette dernière force, aussi la nature du pays.

On emploiera aussi la cavalerie de protection pour s'emparer et garder des positions, en avant de l'infanterie qui avance plus lentement, et les défendre contre l'ennemi jusqu'à ce que le corps principal arrive.

Lorsque deux forces opposées sont à portée l'une de l'autre, c'est encore le devoir de la cavalerie de protection de reconnaître l'ennemi et d'éclairer la situation tactique. Afin de pouvoir exécuter cette reconnaissance, il sera peut-être nécessaire d'abord que la cavalerie de protection prenne l'affensive, et de repousser certaines portions de l'écran que l'ennemi aura envoyé de l'avant pour couvrir ses mouvements.

Une fois arrêtée par les troupes avancées de l'ennemi, la cavalerie de protection demeurera en observation jusqu'à l'arrivée de l'avant-garde avec laquelle elle cooperera.

4. La cavalerie de la division (divisional) agira d'après les ordres directs du commandant de division. Son devoir est d'assister l'infanterie dans la protection immédiate de la division en lui fournissant des hommes à cheval pour faire la patrouille de concert avec les avant-gardes, gardes de flancs, arrière-gardes et avant-postes, aussi de maintenir les communications avec la cavalerie de protection, et les colonnes dans le voisinage; de fournir des escortes, des ordonnances, messagers et faciliter les communications internes autant que possible.

5. Comme la valeur des rapports dépend en grande partie de la longueur du temps qui s'écoule entre le temps où l'événement à lieu et celui auquel il est rapporté, il est donc très important que

les troupes à cheval qui opèrent en avant du corps principal fassent les arrangements nécessaires pour assurer la prompte transmission des rapports aux quartiers-généraux.

Règle générale, la cavalerie de la division (divisional) maintiendra les communication avec la cavalerie de protection, pendant que cette dernière, chaque fois que la situation le permet, enverra des détachements dans la direction de la cavalerie indépendante, afin de faciliter la transmission des informations.

Ces moyens de communications dépendront des circonstances, et seront généralement remplis par des messagers à cheval ou à byciclette, postes de communications, signaleurs, télégraphie avec ou sans fils, supplémenté par un système permanent de télégraphie, pigeons voyageurs, si possible.

SECTION 108b.—*Transmissions des informations.*

Afin que le commandant puisse être tenu au courant de tout ce qui se passe pendant un engagement, et ainsi se trouver en position d'assurer la coopération entre les différentes partie de son commandement, il est essentiel qu'un système complet de communication soit établi entre les quartiers-généraux de la force, et les détachements les plus avancés en passant par les commandants de brigade et de division. Il faudra considérer la distance qui existe entre les unités et si ces communications seront maintenues au moyen du télégraphe, téléphone, signaleurs ou messagers.

SECTION 109.—*Résumé.*

1. Nous pouvons donc conclure que ce que la défense gagne du côté de la résistance, elle le perd dans la chance d'infliger une défaite décisive; ce que l'offensive gagne dans la facilité de manœuvrer, elle le perd dans celle d'obtenir des informations.

On peut donc concevoir qu'avec de semblables conditions la défense se contente de repousser une attaque; celui qui attaque, de déloger la défense; mais de telles tactiques si momentanément elles épargnent des pertes de vies, seront certainement plus coûteuses que des méthodes plus vigoureuses, car elles font tout

traîner en longueur. Pour mener une campagne à bonne fin, dans un temps aussi court que possible, chaque engagement doit avoir pour but une victoire décisive.

2. On ne doit jamais conduire les troupes à un engagement général à moins qu'une telle action ne soit justifiée par quelque chance de succès. Un commandant avant de livrer une attaque ou une contre-attaque doit être sûr qu'il a un chance d'atteindre son but. Sur la défensive il ne doit jamais occuper une position, exceptée dans des circonstances exceptionnelles, sans autre but que de repousser l'attaque.

Néanmoins, sur l'offensive, il doit rarement attaquer une position forte, si en manœuvrant il peut forcer son adversaire à en occuper une moins forte.

3. Généralement parlant, un engagement entre deux forces ennemies commence quand l'une est arrêtée et l'autre en mouvement, ou que les deux sont en mouvement.

4. L'attitude assumée par l'une ou l'autre armée au commencement d'un engagement peut changer pendant celui-ci. Une vigoureuse contre-attaque, lancée par un ennemi livrant bataille dans une position défensive peut forcer son adversaire à l'assumer, ou encore sur une partie du champ de bataille l'assaillant peut être sur l'offensive et sur une autre sur la défensive. Mais toutes ces variantes se reduisent dans chaques cas en attaque et défense.

ATTAQUE D'UN ENNEMI EN POSITION.

SECTION 110.—*Principes Généraux.*

1. La coopération effective des trois armes dépend beaucoup de la manière dont on emploie les différents auxiliaires fournis par la nature. Ce qu'il y a de plus important à faire lorsqu'on attaque une position, c'est d'en trouver les points faibles; et les commandants après une reconnaissance personnelle faite avec soin, décideront quel parti ils pourront tirer de chaque localité pour qu'elle compte dans l'action. Le meilleur type d'une action offensive est la progression méthodique d'un point à un autre. Chaque point capturé affaiblit la force de résistance

de l'ennemi, et prépare le chemin pour une avance décisive; chaque avance doit être préparée délibérement et accomplie avec système.

2. La difficulté de faire une reconnaissance, la force de la défense, pour résister à une attaque directe, la difficulté de faire ou de développer des attaques sur les flancs, qui est occasionnée par la grande étendue de front occupée par la défense, sont autant de choses qui rendront la lutte pour chaque point longue et épuisante. Règle générale, il faudra obtenir un succès marqué sur un point avant d'en attaquer un autre. L'attaque de chaque localité demande l'emploi de beaucoup d'hommes et de canons; l'armée entière avant qu'elle n'attaque la position principale, peut être employée à s'emparer de points importants qui se trouvent en avant de la position. Donc la bataille, plus souvent qu'autrement, sera divisée en une série d'engagements distincts, chacun ayant pour théâtre un endroit différent, et chacun ayant été préparé à l'avance et avec soin.

3. Il n'est pas généralement conseillé de venir immédiatement en contact avec l'ennemi, et d'essayer de se frayer un passage sur chaque point de la ligne de défense. Le mieux est de contourner un de ses flancs, de s'emparer de points d'où un feu soutenu et pénétrant peut être développé contre une partie faible de la position; de frapper avec force et par surprise avec le plus grand nombre d'hommes possible; ou encore dans d'autres endroits, de placer des corps d'infanterie si près de ses lignes qu'il lui soit impossible de quitter le terrain sur lequel il se trouve, de changer son front ou de renforcer les troupes qui défendent les points attaqués.

4. Quand la position a été ainsi enveloppée en tout ou en partie, les circonstances décideront si l'attaque principale sera au front ou sur un flanc. L'effet moral d'une attaque sur un flanc est très grand parcequ'il menace la ligne de retraite; on tentera toujours cette dernière de préférence.

5. Les troupes avançant à l'attaque doivent être tenues ensemble et sous la main, aussi longtemps que possible. On ne doit les former en tirailleurs que lorsqu'elles sont dans le voisinage de l'ennemi ou que d'autres circonstances le demandent.

6. Les troupes s'avançant à l'attaque, doivent être protégées

par le tir des autres troupes, artillerie aussi bien qu'infanterie. Non seulement le commandant en chef doit y voir, mais encore tous les commandants, officiers et sous-officiers de tout rang, doivent mettre en pratique ce principe de support naturel, le plus important dans toutes les phases de l'engagement.

SECTION 111.—*Action de l'Avant-Garde.*

1. Les devoirs de l'avant-garde varient avec les instructions reçues. Si le commandant désire éviter un engagement général, il instruira l'avant-garde d'éviter toute action offensive sérieuse. Dans de telles circonstances elle occupera la position la plus avancée compatible avec sa sécurité au cas où l'ennemi prendrait l'offensive et tâcherait par tous les moyens possibles (excepté une reconnaissance en force) de découvrir les dispositions de l'ennemi; si toutefois, les avant-postes de l'ennemi ou ses détachements avancés sont réellement faibles, ou placés d'une manière telle qu'une simple menace les délogera, l'avant-garde agira immédiatement.

2. Si d'un autre côté l'avant-garde doit attaquer et repousser les troupes avancées de l'ennemi et ainsi préparer le chemin pour l'attaque de la position principale par le gros de l'armée, elle agira avec vigueur, tenant son commandant supérieur au courant de ses progrès.

Dans de telle circonstances, il est important que la position de l'artillerie de l'avant-garde soit choisie dans le but aussi de servir de position pour l'artillerie du gros de l'armée à son arrivée. Quelques fois on peut employer l'avant-garde pour exécuter une attaque passive (holding attack) pendant que le corps principal est dirigé contre les flancs de l'ennemi.

SECTION 112.—*Reconnaissance avant et pendant l'attaque.**

1. Un examen de la position principale de l'ennemi sera souvent impossible, jusqu'à ce que des positions intermédiaires aient été saisies. L'attaque de chacune de ces positions qu'elles soient occupées par les avant-postes ou le gros de l'armée, constituera en elles-mêmes un engagement distinct, et sera conduite de la même manière que celle de la position principale.

2. Le temps dépensé en reconnaissance est rarement perdu; à moins que la situation ne demande impérieusement une action immédiate, un commandant ne devra jamais engager ses troupes avant d'avoir au préalable reconnu le terrain.

La première chose qu'il doit considérer est: "l'attaque a-t-elle quelque chance de succès?" Si la position ennemie est si forte qu'il ne puisse s'en emparer sans encourir des partes disproportionnées, il doit manœuvrer de façon à forcer l'ennemi à se retirer et remettre l'engagement générale à une autre occasion.

3. On peut faire les reconnaissances comme suit:—

i. Observations personnelles.
ii. Officiers d'état-major.
iii. Patrouilles et éclaireurs.
iv. Ballons.

4. Si le commandant décide en faveur d'un engagement il devra commencer par s'assurer des points suivants:—

i. L'étendue de la position.
ii. Les parties faibles de la position.
iii. La clef de la position.
iv. La meilleure ligne d'attaque; les positions naturelles dont la possession favorisera le développement d'un tir effectif contre les parties faibles de la position. La partie la plus vulnérable d'une position est généralement un des flancs, ou encore celle qui est le plus facile à approcher, la plus exposée au tir, ou enfin qui se trouve le plus près de la ligne de retraite. On doit reconnaître que ceci n'est pas une règle absolue; souvent certaines parties, du front, surtout s'il est très étendu ou que l'attaque attire l'attention de l'ennemi ailleurs, est un objectif qui promet d'avantage.

La clef de la position est un certain point dont la capture, facilitera le développement d'un tir d'enfilade ou à revers contre une bonne partie de la position, et ainsi la rendra intenable.

5. En examinant une position ou terrain sur lequel on a ordre de faire une attaque, on prendra note de chaque endroit d'où on peut maintenir un tir protecteur.

6. On devra faire les arrangements nécessaire pour observer les mouvements de l'ennemi, pendant toute la durée de l'action. De plus on placera des patrouilles pour surveiller les flancs et le

derrière de la position; des officiers d'état-major, connaissant les intentions du commandant seront placés sur des points afin de pouvoir communiquer, par signaux ou autres moyens, le résultat de leurs observations aux quartiers-généraux.

7. Il est de la plus grande importance, pendant toute la durée de l'action, que les troupes se passent les informations qu'elles auront reçues.

8. Quand on ne sait pas si la position est occupée ou non, qu'il est impossible de s'en assurer autrement, on peut avoir recours à une reconnaissance en force. Mais cette méthode d'éclairer la situation renferme tant de désavantage qu'on ne doit l'employer qu'en cas d'urgence.

Si on emploie simplement une partie de la force, on l'expose à la contre-attaque d'une force souvent supérieure en nombre; il sera très difficile de retraiter si on est dans un pays découvert. Si on emploie la force entière, une partie s'approchera de la position pour forcer l'ennemi à se montrer pendant que l'autre, tenue en réserve, se prépare à frapper aussitôt qu'on aura découvert un point faible. Le succès ou la défaite dépend beaucoup du hasard; on ne peut pas faire une préparation soignée, et il sera difficile d'assurer un effort soutenu, s'il n'y a pas de points faibles, ou si on n'a pas su les découvrir; les conséquences peuvent être désastreuses.

9. Ces observations ne s'appliquent pas aux grandes patrouilles qui menaçant la position de l'ennemi à différents endroits, emploient le tir de magasin et autres ruses pour donner une idée exagérée de leur force, tâchant d'attirer ainsi le feu de l'artillerie ennemie. Ces patrouilles si elles ne se composent que d'une compagnie, ou troupe, et si elles sont commandées par une main habile, peuvent s'approcher de la position sans être vues; elles trouveront toujours quelques moyens de retraiter, même s'il faut attendre à la tombée de la nuit.

SECTION 113.—*Le plan d'attaque.*

1. L'assaillant après une bonne reconnaissance fera son plan d'attaque en se servant des informations qu'il aura reçues.

2. Généralement le premier objectif sera la localité ou les localités qui favorisent la concentration d'une force supérieure en

nombre, et le devéloppement d'un tir effectif contre la partie la plus vulnérable de la position. Lorsqu'on se sera emparé de ces localités, qu'on les aura mises en état de défense, reconnu le terrain qu'elles cachaient, on attaquera la position proprement dite; l'objectif sera le point choisi par le commandant pour livrer l'assaut et occuper la position.

3. La bataille se trouvera ainsi divisée en plusieurs phases dont chacune demandera un jour ou plus pour l'accomplir; mais dans toutes le procédé sera toujours le même. La première chose à faire est de déterminer l'objectif, la seconde le mode d'attaque, la troisième la distribution des troupes.

4. L'objectif, comme nous l'avons dit plus haut, sera le point le plus vulnérable de la position; contre ce point on dirigera l'attaque principale ou décisive, pendant que l'on fera une attaque secondaire pour attirer l'ennemi ailleurs.

Afin de combiner les plus grands effets moraux et matériels, la forme d'attaque, à moins que les flancs reposent sur des obstacles insurmontables, sera toujours un mouvement tournant. On fera les plus grands efforts contre les points faibles.

5. Pour savoir si l'on doit pousser l'attaque secondaire jusqu'au bout, on doit examiner les circonstances. Pour accomplir leur mission et empêcher l'ennemi d'amoindrir ses lignes pour renforcir son point vulnérable, les troupes dans cette attaque devront agir avec vigueur.

SECTION 114.—*La Distribution.*

1. Le premier principe à suivre en distribuant les troupes pour l'attaque, est de concentrer une force supérieure vis-à-vis l'endroit qu'on a choisi pour forcer la position de l'ennemi. Force supérieure ne veut pas dire supérieure en nombre; les avantages moraux d'une surprise, donnent aux troupes qui les obtiennent de tels ascendants qu'on ne peut les comparer avec le nombre. Cependant l'assaillant, à moins de cas exceptionnels, ne peut obtenir sa supériorité de tir s'il n'est pas supérieur en nombre.

La force désignée pour l'attaque principale devra donc être aussi forte que possible, pendant que celle qui est chargée de

l'attaque secondaire ou de garder les communications, aussi les autres détachements, ne doivent pas avoir un homme ou un canon de plus que le besoin.

2. Les principes qui gouvernent la distribution des troupes sont les suivants:

i. La cavalerie, qu'elle prenne part ou non à l'action, sera placée de manière à pouvoir poursuivre l'ennemi aussitôt qu'il retraite.

ii. La mobilité des autres troupes à cheval leur permet de les transférer rapidement d'un point à un autre; aussi un commandant peut profiter de toutes les occasions favorables qui se présentent et qu'autrement il ne pourrait saisir.

iii. L'artillerie dès le commencement de l'engagement sera placée de manière à pouvoir venir en action dans le plus court delai, s'il lui faut supporter l'infanterie de sa division.

iv. L'infanterie, sur qui tombe la partie la plus dure de l'attaque, sera formée en plus grand nombre et par conséquent en plus grande profondeur, au point où l'on a l'intention de couper la ligne ennemie. Si on a simplement l'intention de tenir l'ennemi en échec, le nombre et la profondeur seront diminués.

3. L'infanterie, dans l'attaque, est formée en trois corps distincts, distribués en profondeur comme suit:—

Le premier pour développer l'attaque sera divisé en ligne d'éclaireurs et ligne de feu, dont une partie pourra être gardée en arrière comme support, jusqu'à ce qu'elle soit requise.

Le second, les différentes réserves sous les ordres des commandants de bataillons, brigades, ou autres, pour renforcer et compléter l'attaque.

N.B.—Le front occupé par un bataillon d'infanterie fort de 800 hommes, allouant 25% de pertes, sera de 600 verges, ou un homme par verge (à portée décisive). Une brigade d'infanterie, avec deux bataillons en réserve couvrira un front de 1,200 verges. Un bataillon ou une brigade qui n'aura pour but que de tenir l'ennemi en échec, couvrira un front beaucoup plus grand.

Le troisième, la réserve générale à la disposition du commandant en chef pour confirmer le succès ou faire face à un engagement imprévu.

4. Un commandant ne peut exercer une influence sur ses troupes qu'en autant qu il en a une partie à sa disposition, pour faire face aux différentes demandes d'un engagement. S'il garde avec lui une forte réserve, il a dans les mains le pouvoir de prendre avantage de la moindre faute de l'ennemi, ou de changer la face du combat, si ses premières troupes subissent un échec sérieux, ou faire face à une contre-attaque en force; au besoin fournir une force additionnelle pour mener l'attaque à bonne fin.

5. Chaque réserve devra être aussi forte que possible, rarement, et dans un cas spécial, elle doit se composer de moins d'un quart de la force à laquelle elle appartient. D'un autre côté, le premier corps d'infanterie, dont le devoir est de développer l'attaque, devra être aussi faible que possible, et ne devra jamais excéder un tiers de l'armée entière.

6. Il est donc bien entendu que l'armée ne sera pas placée immédiatement dans la formation nécessaire pour mener l'attaque à bonne fin. Avant d'assumer cette formation, il sera nécessaire de faire plusieurs opérations préliminaires *i.e.* le passage d'un cours d'eau, la capture d'une position avancée ou d'un avant-poste. Dans ces circonstances on choisira la formation qui permet d'arriver au but le plus vite possible, ou en d'autres mots, on doit d'abord considérer le but immédiat. Cependant la formation adoptée pour ce premier but ne doit pas être une cause de retard à l'attaque de la position principale.

SECTION 115.—*Les ordres pour l'attaque.*

1. Les ordres pour la distribution des troupes, soient pour une action préliminaire ou décisive, doivent être clairs, précis et concis. Il faut les donner dans un langage et une forme que tout le monde comprendra; s'il y a possibilité de le faire, ils doivent être mis par écrit, et une copie distribuée à chaque commandant.

2. Les ordres pour l'attaque seront préparés d'après les règles données dans la s. 3. Pour obtenir une coopération intelligente

et résolue dans l'exécution de ces ordres, on devra observer les points suivants:—

i. Assigner une tâche définie à chaque corps de troupes.

ii. Faire les arrangements nécessaires pour qu'une attaque qui doit être simultanée le soit en réalité.

iii. Quand on ne peut voir l'objectif de l'endroit où l'on donne les ordres, on doit indiquer la direction, *i.e.*, direction de la position N.E. ou E. ou S.E. de X, etc.

iv. Donner carte blanche à chaque commandant pour lui laisser accomplir sa tâche comme il l'entendra.

SECTION 116.—*L'action de la Cavalerie.*

1. Dans ce cas le commandant en chef fera connaître ses plans à l'O.C. de la cavalerie; lui donnera ses ordres ou le laissera libre de choisir le moyen qu'il considère le meilleur pour coopérer à l'attaque; de plus il ne doit pas perdre de vue le cas où l'ennemi sera défait et forcé de retraiter.

3. Dans l'intervalle on peut employer la cavalerie, supportée par l'artillerie à cheval et les mitrailleuses, pour faire un mouvement de flanc; règle générale on la placera sur le flanc de l'attaque principale qui est le plus exposé aux entreprises de l'ennemi, ou repousser la cavalerie ennemi. Pendant le premier mouvement elle peut par son tir coopérer à l'attaque principale.

4. Ou encore, quand il existe un endroit bien à l'abri du feu de l'ennemi, la placer pour lui faire faire face à une contre-attaque, ou profiter des erreurs que l'ennemi pourra commetre en voulant prendre l'offensive.

5. Ou encore quand le terrain est favorable, on peut la diriger contre les réserves et les communications de l'ennemi, en faisant un mouvement de flanc.

SECTION 117.—*L'action des autres troupes à cheval.*

1. Quand toutes les troupes à cheval, y compris les batteries d'artillerie et de mitrailleuses, forment un commandement séparé, on peut les employer avec profit pour favoriser l'attaque de flanc, en leur ordonnant de s'emparer et de garder le terrain situé

audelà du flanc attaqué, et d'où elles peuvent ouvrir un feu d'enfilade sur la position ennemie.

2. Ou bien leur faire opérer une feinte sur un flanc qu'on a pas l'intention d'attaquer.

Dans ce cas on doit décider avant l'engagement de leur emploi futur, après que le mouvement aura réussi. Cette seconde tâche pourra consister simplement à garder la position qu'elles auront occupée pour leur fausse attaque, et forcer la position de l'ennemi en même temps que l'attaque principale, ou encore les transférer sur une autre partie du champ de bataille.

3. Un commandant peut au moyen de ses troupes à cheval renforcir rapidement l'infanterie tenue en échec, ou qui ayant gagné un avantage ne peut le garder sans assistance.

4. On doit toujours donner des ordres spéciaux pour les troupes à cheval, qui agissent en coopération avec la cavalerie dans la poursuite.

5. Pour couvrir une retraite, les troupes à cheval sont de la plus grande valeur.

Section 118.—*L'action de l'Artillerie.*

1. L'artillerie qui viendra en action sous la protection de l'avant-garde, ne le fera que lorsqu'une cible sera découverte

2. Son premier but sera les canons de l'ennemi, en autant qu'on les aura découvert; le second, le point immédiat de l'attaque, sur lequel elle fera pleuvoir un feu terrible. L'artillerie donnera une attention spéciale aux positions d'où l'ennemi peut faire pleuvoir un feu d'enfilade sur l'infanterie.

3. Pour atteindre les buts nommés plus haut, il sera nécessaire de combiner avec efficacité les différentes sorte d'artillerie. Chaque différente pièce d'ordonnance aura un rôle spécial, qui différera selon sa mobilité, portée et calibre de boulet.

L'artillerie à cheval a un projectile qui n'est pas très puissant, mais elle est l'artillerie la plus mobile. D'abord on peut l'employer très avantageusement avec les troupes à cheval au front

et sur les flancs, puis subséquemment, au moment critique, avant l'assaut, lorsqu'un feu écrasant est requis, ont peut la pousser de l'avant jusqu'au portée décisives; souvant sur les flancs de la ligne de feu il faut lui donner le plus grand support possible. L'artillerie de campagne est moins mobile que l'artillerie à cheval, mais à un projectile plus puissant; elle se compose de canons et d'obusiers; elle forme la plus grande partie de l'artillerie d'une armée. Son devoir est de supporter l'infanterie en reduisant l'artillerie ennemie au silence et faisant pleuvoir quantités de mitrailles sur les points choisis pour l'assaut.

Les obusiers de campagne sont moins mobiles que les canons de campagne, mais ont un projectile plus puissant. Ils sont destinés pour le tir indirect, vertical ou en bombe; on les emploie avec plus d'avantages pour balayer l'intérieur des tranchées, des escarpements en arrière des positions et en supportant l'assaut final, alors que grâce à l'angle aigu de descente de leurs projectiles ils peuvent continuer de tirer jusqu'à ce que la ligne de feu arrive aux portées les plus proches.

L'artillerie de montagne à le projectile le moins puissant. Elle est excellente pour les opérations qui ont pour théâtre un pays accidenté, boisé, ou montagneux; aussi dans un pays plat, on peut la mouvoir sans beaucoup l'exposer grâce à la facilité avec laquelle ont peut prendre avantage des abris. On peut donc l'employer pour supporter l'infanterie à des portées beaucoup plus courtes que l'artillerie à cheval ou de campagne peuvent le faire.

La grosse artillerie est la moins mobile de toutes les pièces employées en campagne; elle peut tirer avec justesse à des portées très éloignées, et a un projectile très puissant; son principale devoir est de réduire au silence, aux portées distantes, les canons de l'ennemi qui peuvent commander la ligne de marche; faire pleuvoir un feu d'enfilade sur les points que les canons plus légers ne peuvent toucher qu'avec le tir de front; détruire les maisons, et les villages défendus par l'ennemi; et dans les dernières phases de l'attaque, supporter la ligne de feu; son projectile puissant et sa longue portée lui permettant de faire pleuvoir un feu puissant et concentré contre les points choisis pour l'assaut. Quoique la grosse artillerie soit capable de créer beaucoup d'effets avec son tir à 10,000 verges, les difficultés d'observation à ces

portées, règle générale, ne sont pas en faveur de son emploi à une telle distance. Le principal but de son tir de longue portée est de balayer le plus de terrain possible de la position ennemie. Mais ceci ne peut pas être exécuté si on place les canons trop loin du front de la position à attaquer. Vu son peu de mobilité la grosse artillerie ne devra jamais s'approcher à plus de 4,000 verges de la position ennemie; mais aux moments décisifs, il sera peut-être nécessaire de l'en approcher davantage.

4. La distance à laquelle on ouvrira le feu sera déterminée en grande partie par la configuration du terrain et la portée du canon; sujette toutefois aux règles générales qui veulent que la première position de l'artillerie ne soit pas à portée décisive des canons ennemis, à moins qu'on puisse s'approcher de cette portée sans être exposée; elle ne doit pas non plus être exposée au tir de longue portée de l'infanterie ennemie.

5. Quand la disposition des batteries ennemies le permet, elle concentrera son feu sur chaque batterie, successivement.

Lorsqu'elles seront suffisamment reduites au silence, ou que l'infanterie se prépare à avancer pour l'attaque, l'artillerie concentrera son feu contre les points choisis pour l'attaque, et par là préparera et protégera l'avance de l'infanterie.

6. Lorsque l'infanterie avance, l'artillerie la supporte d'aussi près que possible. Elle n'abandonne pas une position d'où on peut faire pleuvoir un feu effectif pour une autre position plus avancée; à moins qu'on puisse obtenir un avantage marqué, on doit toujours avoir présent à l'esprit que plus les difficultés de l'infanterie sont grandes plus l'artillerie doit la supporter. Ceci peut nécessiter qu'une portee de l'artillerie soit poussée jusqu'à portée décisive, dans les dernières phases de l'engagement.

7. Au moment critique de l'engagement, toutes l'artillerie disponible devra faire pleuvoir un feu aussi rapide que possible contre la partie de la position ennemie où on a l'intention de forcer l'attaque jusqu'au bout, et à ce moment on doit faire pleuvoir sur l'ennemi un feu plus puissant que dans aucune autre phase de l'engagement.

8. L'artillerie continuera de tirer sur la position ennemie jusqu'à ce que l'infanterie y arrive; alors elle ne cessera pas le

feu mais tirera pardessus la position, et continuera le feu pendant que l'infanterie donne l'assaut.

SECTION 119.—*Escorte pour l'Artillerie.*

1. L'artillerie détachée ou poussée de l'avant pendant une action, a besoin de protection contre la surprise ou l'attaque. Si la disposition des autres troupes ne lui donne pas la protection voulue, on lui fournira une escorte; si possible ce seront des troupes à cheval.

2. Le devoir de cette escorte est d'empêcher les tirailleurs ennemis d'approcher à moins de 600 verges des canons *i.e.* portée décisive du fusil. Elle doit occuper tout le terrain en avant et sur les flancs des batteries où l'ennemi peut se cacher et avancer sans être vu, jusqu'à portée décisive.

3. Un commandant d'artillerie qui reçoit l'ordre d'occuper une position exposée doit s'enquérir des arrangements qui ont été faits pour sa protection; s'il n'y en a pas ou si dans son opinion ils ne sont pas suffisants, il doit attirer l'attention du commandant du corps le plus proche, qui pourrait lui fournir l'escorte nécessaire.

4. L'escorte est toujours sous les ordres du commandant de l'artillerie qui doit voir à sa disposition générale.

5. A son tour le commandant de l'escorte agissant d'après les ordres reçus, distribuera son escorte de la manière qu'il croit la meilleure pour atteindre son but. Il ne la placera pas près des canons, mais à quelque distance, dans de bonnes positions de tir; il ne doit pas négliger la possibilité d'une attaque de cavalerie.

SECTION 120.—*L'avance de l'Infanterie.*

1. La préparation de l'attaque par l'artillerie est le premier pas fait dans le but d'obtenir la supériorité du tir, ce qui veut dire d'abord réduire les canons de l'ennemi au silence; ensuite bombarder la position surtout aux endroits où l'on doit livrer l'attaque pour empêcher l'infanterie ennemie de maintenir un tir juste et précis.

2. L'infanterie sera toujours appelée à prendre part à cette préparation, car si la défense ne voit pas le danger d'un assaut, elle aura soin de ne pas démasquer ses canons et ceux de l'attaque ne produiront pas d'effet. Mais si au contraire l'infanterie peut occuper une position à portée effective *i.e.* 1,400 verges et de là s'emparer de points avantageux qui affectent la défense, l'ennemi ouvrira probablement le feu, et s'exposera au feu de l'artillerie qui attaque.

3. Règle générale, la première tâche de l'infanterie sera de trouver une cible pour l'artillerie; à cette fin elle tâchera de s'emparer de positions qui se trouvent à portée effective *i.e.* 1,400 verges, des lignes ennemies; quand cela est possible on doit faire reconnaître ces positions, en les publiant dans les ordres; chaque commandant devra comprendre qu'il ne doit pas aller audelà de ces positions avant que la préparation de l'artillerie ne soit complète. Ceci dépend entièrement du terrain où se trouve ces positions; à moins d'avoir un terrain très favorable on ne doit pas essayer d'avancer jusqu'à portée décisive *i.e.* 600 verges, excepté si l'infanterie de la défense à été exposé au feu puissant de l'artillerie.

4. Quand on croit le tir de la défense assez affaibli, on reprend la marche en avant, les premières troupes sous la protection de l'infanterie et de l'artillerie s'avancent jusqu'à portée décisive. Elles feront tout en leur pouvoir pour s'établir dans de bonnes positions, toujours avec la coopération de l'artillerie, tâcheront de reduire l'ennemi au silence et cela jusqu'à ce qu'elles puissent avancer par degré, le plus près possible.

Pendant qu'on est à établir la supériorité du feu, la ligne de feu occupe des positions de feu successives. Règle générale on choisira celles qui offrent le plus d'abri; s'il n'y en a pas et que l'intensité du feu de l'ennemi empêche toute avance il sera bon que la ligne de feu se construise une tranchée. Cette tranchées faite à la hâte permettra à l'attaque de lutter contre le feu de l'ennemi et ainsi préparera le chemin pour une nouvelle avance.

Cette construction d'un abri pendant l'attaque causera des délais et aussi la perte temporaire de l'effet du tir; on ne devra donc avoir recours à cette ressource que lorsque c'est absolument nécessaire, et sur l'ordre du chef dont l'unité a été arrêtée. Aussi-

tôt que les renforts arrivent, ou que le feu de la défense faiblit, on doit reprendre l'avance; les supports occuperont les tranchées que la ligne de feu abandonne et on les renforcera pour faire face à une contre-attaque. La présence de ces ouvrages économisera des forces et permettra à un commandant d'employer sa réserve locale d'une manière plus décidée, que s'il n'avait pas ces positions à son service. Afin de pouvoir construire cet abri sous les yeux de l'ennemi, on enseignera aux hommes à travailler en se tenant couchés par terre.

SECTION 121.—*L'assaut.*

1. Pendant que les troupes désignées pour développer l'attaque se trouvent engagées dans la lutte pour obtenir la supériorité du tir, et qui aura selon toute probabilité absorbé toute la ligne de feu, les autres troupes à l'exception de quelques bataillons en réserve, s'avanceront vers les points choisis pour couper les lignes ennemies. Le moment critique est arrivé; l'artillerie fait pleuvoir un feu roulant, les derniers ordres sont donnés pour l'avance finale; de puissants renforts sont lancés dans la mêlée; quand ils arrivent près de la ligne de feu ils l'enlèvent et continuent au pas gymnastique sans s'occuper des pertes et ils emportent la position.

2. Si les défenseurs livrent une contre-attaque, il y va de la plus grande importance de l'anéantir lorsqu'elle commence. Pour cela il faudra renforcir la première ligne qui dirigera tous ses efforts pour arrêter la contre-attaque.

3. Après un assaut qui réussi, on occupera la position dont on vient de s'emparer, on se mettra à l'abri, on poursuivra l'ennemi de son tir et on se reformera soit pour suivre l'ennemi qui retraite ou repousser une tentative de l'ennemi pour reprendre la position.

SECTION 122.—*Les tranchées pendant l'attaque.*

1. En plus des tranchées construites à la hâte par la ligne de feu pendant son avance (s. 120) on devra mettre en état de défense tous les points importants qu'on aura gagnés, pour pouvoir résister aux efforts que l'ennemi pourra faire pour s'en emparer de nouveau; on agira de même pour les bâtisses. On doit

fortifier les bâtisses enlevées à l'ennemi, ou qui se trouvent en dehors de la zone du tir de longue portée, car elles peuvent servir de point de ralliement; c'est pourquoi il doit toujours y avoir un détachement du génie avec les troupes qui attaquent.

2. Lorsqu'on livre un combat dans les bois et que la ligne de feu est parvenue à prendre la lisière éloignée (further edge) il est bon d'améliorer les communications en traçant des sentiers, abattant des arbres pour faciliter les mouvements des renforts, canons, messagers, etc.

DEFENSE D'UNE POSITION.

SECTION 123.—*Principes Généraux.*

1. A moins que la force ennemie ne soit supérieure en nombre ou égale, on ne doit pas considérer comme un désavantage l'abandon de l'initiative à laquelle la défense à droit. Celui qui attaque, peut toujours manœuvrer comme il lui plait et frapper où bon lui semble, tandis que le défenseur est obligé de régler ses mouvements sur ceux de son adversaire.

2. Les tactiques combinées, dans la défense comme dans l'attaque, ont le même but, *i.e.* obtenir la supériorité du tir avant l'assaut (contre-attaque) aussi comme dans l'attaque la coopération des trois armes dépend en grande partie de la connaissance approfondie du terrain, la manière dont on peut tirer profit des points naturels et du jugement dont on fait preuve en se servant d'obstacles et de tranchées.

3. La manière d'occuper une position défensive dépend du but stratégique, du caractère des opérations, de la force et de la composition des troupes qui sont engagées. Il est impossible de donner des règles précises; les seuls avis que l'on puisse donner sont: une connaissance approfondie des différents effets du tir, un œil exercé pour pouvoir juger le terrain et l'appréciation des grands résultats que donne l'offensive prise en temps et avec énergie.

4. Un commandant qui a l'intention de livrer un combat décisif dans une position défensive doit particulièrement avoir

en vue la défense de sa ligne de retraite et la préparation de la contre-attaque.

5. On doit renforcir au moyen de tranchées le front et les flancs d'une position qui couvre la vue ou les lignes de retraite. Les flancs lorsque cela est possible doivent reposer sur des obstacles naturels et commander toutes lignes par où l'ennemi pourraît s'avancer.

6. Les troupes seront divisés en deux parties principales, l'une pour la défense des tranchées, l'autre comme réserve générale pour livrer la contre-attaque décisive. En déterminant la force de ces deux parties, on doit se rappeler que plus la défense est forte plus grandes sont les chances de succès.

SECTION 124.—*Reconnaissances avant et pendant une action défensive.*

1. Un officier commandant, avant de décider la manière dont il distribuera ses troupes, fera en sorte d'examiner tout le terrain dans le voisinage de la position, notera tous les points principaux comme suit:—

i. La meilleure ligne que l'infanterie peut occuper.
ii. Les positions pour l'artillerie.
iii. Les points que l'ennemi s'efforcera de saisir pour développer un tir effectif contre la position.
iv. La position probable pour l'artillerie ennemie.
v. Les lignes les plus favorables pour l'attaque.
vi. Le terrain le plus favorable pour la contre-attaque.
vii. Le terrain qui pourra être occupé par la réserve générale, la cavalerie et les autres troupes à cheval.
viii. La position qui pourra être occupée en cas de retraite.
ix. Les points dont la perte influencera la position.

2. Le terrain d'où l'artillerie ennemie peut faire pleuvoir un feu d'enfilade sur une partie du front ou un flanc est particulièrement dangereux pour la défense.

3. Les lignes les plus favorables d'attaque sont celles qui aident la coopération des trois armes, surtout où l'artillerie et le tir de longue portée de l'infanterie peuvent protéger la marche en avant des troupes qui attaquent.

4. Le terrain le plus favorable à la contre-attaque à le même caractère, mais l'effet de la contre-attaque sera plus grand si elle menace la ligne de retraite de l'ennemi.

5. Le terrain où se trouve la réserve générale doit être bien protégé contre le feu de l'ennemi, et impossible à découvrir afin que la contre-attaque arrive comme une surprise.

6. Au cas où l'ennemi emporterait la position, le premier point de ralliement qui sera occupé en cas de retraite ne doit pas être trop près de la ligne de combat pour que les troupes ne soient pas à portée effective du tir de l'ennemi (1,400 verges).

7. Les moyens d'obtenir les informations, les règles pour la collection systématique des rapports et leur transmission, ainsi que celles qui regardent les observations faites par les officiers d'état-major sont les mêmes que dans l'attaque, s. 108.

SECTION 125.—*La Position.*

1. Les principaux points d'une bonne position sont:—
   - i. La localité choisie doit convenir au but stratégique.
   - ii. L'étendue de la position doit convenir à la force de la défense *i.e.* la défense doit avoir assez d'hommes et de canons pour remplir le but du chef, le maintien des tranchées et livrer la contre-attaque.
   - iii. Un vaste champ de feu, au front et sur les flancs, pas de terrain mort et dont on ne peut tirer profit endeça de 1,400 verges de la position.
   - iv. Bonne protection contre le feu et la vue de l'ennemi.
   - v. Bonne position d'artillerie.
   - vi. Une profondeur suffisante, de bonnes communications latérales en arrière des tranchées pour permettre aux troupes d'aller facilement d'un point à un autre.
   - vii. Les flancs doivent être protégés par des obstacles naturels et autres.
   - viii. Une bonne ligne de retraite; si possible plusieurs chemins et une forte position de ralliement.

N.B.—Il est impossible de donner un estimé juste du nombre d'hommes qu'il faut pour la défense des tranchées. Deux bataillons d'infanterie au complet, sans compter la réserve, devraient suffire pour occuper un front d'une étendue d'un mille.

ix. Nulle bonne position pour l'artillerie ennemie.

x. De l'eau.

xi. Si la position est parallele à la ligne d'avance de l'ennemi *i.e.* une position de flanc, le flanc le plus près de l'ennemi doit reposer sur des obstacles impassables. On doit choisir une ligne de retraite perpendiculaire à la position en arrière et à quelque distance.

2. Presque chaque position a ses points saillants; s'ils sont exposés à un feu d'artillerie auquel on ne peut répondre ils sont très faibles. On peut dire la même chose d'un poste avancé qu'on ne pourrait pas supporter immédiatement. Cependant le danger qu'on courre en l'occupant peut être amoindri en creusant des tranchées et en créant des obstacles ou encore en faisant les arrangements nécessaire pour pouvoir tirer sur les flancs, en construisant de fortes tranchées en arrière comme seconde ligne. Cependant règle générale il est plus avantageux de ne pas occuper les postes avancés qui sont trop loin pour pouvoir être supportés par le tir effectif de l'infanterie qui occupe la position principale.

3. Dans une opération défensive il est de la plus grande importance de tenir toutes les troupes, canons et tranchées cachés à la vue de l'ennemi. Si l'on observe ce principe comme il faut, on peut attirer l'ennemi à faire une attaque prématurée et téméraire; ou encore s'exposer à la démoralisation complète d'une surprise. Il n'y a pas de situation plus critique pour une force qui attaque, que lorsqu'elle se heurte contre une position qu'elle croyait abandonnée ou inoccupée, ou encore qu'elle se voit assaillie à une courte portée par un feu puissant. Il peut arriver qu'elle soit placée dans l'impossibilité de reculer ou d'avancer.

4. On peut encore écarter et embarrasser les détachements de reconnaissances ennemies au moyen de petits détachements (des troupes à cheval si possible) qu'on envoie pour occuper temporairement des positions soit au front et sur les flancs. Si ces détachements sont bien commandés, les patrouilles ennemies auront beaucoup de difficulté à reconnaître la localité exacte, ou l'étendue de la position choisie pour l'engagement. Par ces ruses l'ennemi peut être conduit à attaquer des terrains occupés comme écrans ou encore à étendre sa ligne pour tâcher d'en-

velopper un faux flanc. Quand le terrain est propice on peut employer l'artillerie à cette fin.

5. Si le temps le permet on doit marquer les portées à partir de 500 verges et audelà et aussi rendre ces marques familières aux troupes.

SECTION 126.—*Fortification d'une position.*

1. On doit toujours éviter de placer des tranchées sur le haut des collines ou montagnes, car leur reflet sur la ligne d'horizon, surtout si l'ennemi possède une bonne artillerie, offre une très bonne cible.

2. Les tranchées placées au pied des collines, montagnes, etc., ont l'avantage de donner un tir beaucoup plus rasant que si elles étaient placées plus haut. Règle générale, il est très facile de cacher ces dispositions; d'un autre côté leur champ de tir est très limité; il est beaucoup plus facile d'établir des communications avec les tranchées d'en arrière, quand les premières sont placées près du sommet.

3. On doit toujours cacher ses tranchées par tous les moyens possibles, préparer des communications, bien protégées et bien cachées entre ces dernières le derrière de la position. Ces règles ne s'appliquent pas aux fausses tranchées construites pour décevoir l'ennemi et éloigner son tir des véritables abris. On doit construire de telles tranchées lorsque cela est possible.

4. Quand on a le temps on doit construire de profondes tranchées juste en arrière des sommets de collines, etc., pour pouvoir mettre à l'abri les supports ou les garnisons des tranchées avancées jusqu'à ce qu'on s'en serve. Si par hasard on se sert de canon dans les tranchées on peut préparer deux ou plusieurs emplacements pour chacun, afin de pouvoir les employer sur d'autres points si on est obligé de les enlever de l'endroit où ils sont.

5. C'est un des devoirs très importants de l'artillerie d'empêcher l'ennemi de se servir du tir d'écharpe ou d'enfilade. Dans la préparation d'une position on doit toujours choisir ou préparer des endroits bien à l'abri d'où on peut faire pleuvoir une pluie de "shrapnels" sur les montagnes ou sommets de montagnes placés en avant des flancs, et qui se trouvent à portée.

SECTION 127.—*La Distribution.*

1. La cavalerie et les autres troupes à cheval, si elles sont en très petit nombre, doivent être engagées très activement. Un de leurs plus importants devoirs est de surveiller les flancs, empêcher les patrouilles et les officiers d'état-major de l'ennemi de découvrir la position des réserves, donner l'alarme au cas où l'ennemi essaierait un mouvement tournant. Règle générale on massera la cavalerie dans un endroit bien à l'abri du feu de l'ennemi, d'où elle pourra opérer avec avantage sur le flanc avancé de ce dernier, en même temps aider à la protection du flanc faible.

2. On doit placer l'artillerie de manière à ce qu'elle n'intervienne pas dans les dispositions de l'infanterie; on doit choisir les positions que cette dernière occupera avant de mettre les batteries en position. L'artillerie doit commander toutes les lignes d'approche, ainsi que les positions probables de l'artillerie ennemie. L'artillerie doit être placée de manière à pouvoir repousser toute tentative que l'ennemi fera pour contourner les flancs de la position.

3. Les circonstances décideront si on doit concentrer l'artillerie ou la disperser; on ne doit jamais négliger la chance de se servir du tir d'écharpe ou d'enfilade. Quand l'artillerie ennemie est trop puissante, on pourra disperser celle de la défense, si par ce moyen on peut maintenir un feu croisé sur l'ennemi qui avance.

4. On ne doit jamais exposer l'infanterie au feu ou à la vue de l'ennemi avant que ce dernier ne s'avance à l'attaque; toutes les autres considérations sont secondaires.

5. L'infanterie désignée pour occuper les tranchées se divise en deux corps. Le premier qui comprend la ligne de feu avec ses supports (au besoin) pour résister à l'attaque. Le second les réserves locales pour renforcer le premier et lui prêter main-forte dans les moments critique; aussi pour nettoyer le front par des contre-attaques locales.

6. Quand le terrain est accidenté, ou que la position occupée a plus d'un mille de longueur, on doit la diviser en sections de défense, et assigner chaque section à un corps distinct.

Le devoir de chaque réserve locale est de livrer les contre-attaques locales, car il est toujours préférable d'avoir des troupes

fraîches pour cela, étant donné que la ligne de feu ne doit quitter les tranchées que dans certains cas prévus dans S. 134, 3.

7. La réserve générale qui n'a rien à faire avec la défense immédiate de la position sera laissée à la disposition du commandant pour livrer la contre-attaque décisive.

8. Les flancs d'une position sont avantageusement renforcés en se servant des réserves locales choisies spécialement à cet effet, par des tranchées et par des troupes à cheval. Excepté dans le cas d'une petite force ou d'une force attaquée par un ennemi très supérieur alors qu'il est impossible de songer à une défense active, on assignera ce devoir à la réserve générale.

9. On doit toujours se rappeler que certaines sections de la position seront défendues plus facilement que d'autres et conséquemment demanderont moins d'hommes. En faisant une reconnaissance intelligente on verra les endroits où le front exige moins de troupes pour être défendu. On ne doit jamais laisser une partie du front sans troupes.

10. Il est désirable de confier la défense des bois et autre points spéciaux à des corps complets et désignés spécialement à cet effet.

11. Une partie des troupes à cheval doit toujours être avec l réserve générale, car c'est le seul moyen qu'à le commandant d la dite réserve de se tenir au courant des progrès de l'engagement ainsi que pour protéger les flancs lorsqu'il prend l'offensive.

Section 128.—*Position des réserves.*

1. Les réserves locales doivent être placées dans leur sectio respective; pour protéger les flancs on les échelonne en arriè de ces dernières; si les flancs sont protégés, on placera les réser en arrière du centre de leur section.

2. On doit placer la réserve générale en arrière et au cent de la position ; si la force de la défense est égale ou supérieure l'ennemi on pourra la placer en arrière du flanc où le terrain off le plus de facilité pour la contre attaque.

3. On doit tenir les réserves cachées avec le plus grand so jusqu'au moment de l'action; on leur préparera des abris, s n'en existe pas.

SECTION 129.—*Devoirs des Commandants de réserves.*

1. Les commandants des réserves locales ou générales doivent se familiariser avec tout le terrain qu'ils auront à occuper à un certain moment. Ils doivent connaître la direction de tous les chemins, sentiers ou routes; surveiller avec soin au moyen de patrouilles et d'officier d'état-major, les progrès de l'engagement, afin de pouvoir être prêts à marcher dès qu'ils en recevront l'ordre.

2. On doit donner dans les ordres le nom des commandants des réserves locales et générales, désignées pour la protection d'un flanc; on devra aussi leur allouer un certain nombre d'officiers d'état-major.

SECTION 130.—*Occupation d'une Position.*

1. Quand on a choisi une position spéciale pour une force comparativement faible, c'est une erreur d'attendre l'ennemi dans une direction plutôt que dans une autre. Un déploiement prématuré peut nécessiter un changement de front sous le feu de l'ennemi. Un commandant doit préparer ses plans et ordres de façon à faire face à une attaque venant de n'importe quelle direction; jusqu'à ce qu'il connaisse la ligne d'avance de l'ennemi, il doit tenir ses troupes en main, protégeant son front et ses flancs au moyen d'une ligne d'avant-postes. Dans ce cas, il sera facile de décider où placer les tranchées et leur étendue; il ne faut pas oublier que des abris et des obstacles sont nécessaires. Le meilleur plan sera de renforcir les points faibles au moyen d'obstacles et de tranchées, etc., *i.e.* fil barbelé, abatis, etc., on pourra si cela est nécessaire creuser des tranchées dans les distances qui existent entre les obstacles.

2. Si la bataille commence par un bombardement d'artillerie les troupes, à l'exception de quelques officiers et soldats sur le qui-vive, doivent être tenues à l'abri dans de profondes tranchées, ou encore en arrière de la position; si l'infanterie précède l'artillerie ennemie, ce sera dans le but de forcer la défense à se montrer et par là s'exposer aux "shrapnels." Dans ce cas jusqu'à ce que l'attaque devienne plus sérieuse il suffira d'avoir une ligne de feu composée de quelques tirailleurs.

Section 131.

Les règles pour la préparation et publication des ordres sont prévus par la Section 115.

Section 132.—*L'action de l'Artillerie.*

Si l'artillerie de la défense est de beaucoup inférieure à celle de l'attaque, la question est de savoir si la défense gagnera quelque chose en en venant aux prises avec les batteries ennemies. L'artillerie de siège de la défense devra suffire pour protéger le front et les flancs de la position, empêcher l'artillerie ennemie de venir en action à courte portée, forcer l'infanterie ennemie à se disperser en tirailleurs alors qu'elle est encore éloignée de la position.

On emploiera les autres batteries disponibles pour tirer sur l'infanterie ennemie qui avance, l'empêcher de s'emparer de points stratégiques importants, enfin préparer la contre-attaque.

Section 133.—*La Contre-attaque décisive.*

1. On livrera la contre-attaque décisive contre les flancs de l'ennemi de façon à menacer sa ligne de retraite, quoique parfois on ait la chance d'enfoncer son centre. La contre-attaque doit venir sous forme de surprise; on doit la livrer avec vigueur et résolution; tout le monde doit comprendre qu'une fois engagé il faut pousser de l'avant jusqu'à ce que la dernière réserve soit entrée dans la mêlée. On aura très peu de temps pour préparer la contre-attaque; toute l'artillerie disponible devra protéger son avance en faisant pleuvoir un feu rapide sur l'infanterie ennemie, tout en ayant un œil ouvert sur les réserves. On aura un effet moral beaucoup plus grand si une partie de l'artillerie accompagne l'infanterie et vient en action à portée décisive (2,000 verges).

2. Juger le bon moment pour la contre-attaque décisive est aussi difficile qu'important. Le meilleur moment sera quand l'ennemi aura dépensé ses réserves et se préparera à l'assaut des tranchées. Si la force de la défense est bien cachée, si l'ennemi est porté à croire que le front est beaucoup plus grand qu'il ne l'est

en réalité, il commettra des erreurs, il peut exposer une partie de sa force sans espoir de support, il étendra son front pour faire entrer la plus grande partie de sa force dans la ligne de feu, il exposera ses flancs et placera ses réserves dans une mauvaise position. Toutes ces erreurs favorables à la contre-attaque peuvent arriver à n'importe quelle période de l'engagement. Il est donc important de surveiller avec grand soin le cours de l'engagement. L'état-major doit faire les arrangements nécessaires pour patrouiller et observer l'ennemi sans cesse, pour la transmission des rapports, ainsi que pour avoir les réserves prêtes à n'importe quelle période de l'engagement.

3. Une fois lancée à l'attaque, la ligne de feu, règle générale, doit toujours être plus nombreuse qu'au commencement d'une attaque ordinaire; il n'est pas indispensable qu'elle soit précédée d'éclaireurs, cependant elle doit toujours en avoir sur les flancs. Une partie de la force doit toujours être échelonnée en arrière du flanc extérieur afin de pouvoir travailler contre les réserves ennemies.

4. Il peut arriver que le temps manque pour donner des ordres bien complets; toutefois on doit toujours indiquer la direction de l'attaque, et bien faire comprendre aux troupes l'importance qu'il y a d'en venir à un combat à l'arme blanche, le plus vite possible.

5. La cavalerie ainsi que l'artillerie opéreront sur le flanc extérieur de l'infanterie engagée dans la contre-attaque, comme si elle étaient un échelon avancé menaçant les réserves ennemies, toujours prêtes à prendre la poursuite à la première opportunité.

SECTION 134.—*Les contre-attaques locales.*

1. Les contre-attaques locales, qui sont le principal devoir des réserves locales, doivent être faites à n'importe quel moment. Dans ce cas si l'ennemi gagne un succès soit sur la position, soit sur un terrain adjacent d'où il peut menacer sérieusement la défense, la nécessité d'une contre-attaque est impérative; et dans ce cas le plus vite on livrera la contre-attaque, le mieux ce sera, pour ne pas donner à l'ennemi la chance de renforcer le terrain qu'il vient de gagner.

2. On peut livrer les contre-attaques d'un point saillant de la ligne de défense, sur un des flancs de l'ennemi qui a tenté de le passer. Il est rare de les livrer sur le front, à moins que l'attaque de l'ennemi n ait été repoussée.

3. Elles sont généralement livrées sur l'initiative des officiers en charge des sections de la ligne de défense. Aussitôt que la ligne de feu ennemie recule, on doit immédiatement retirer les troupes qui viennent de livrer la contre-attaque.

4. On doit aussi livrer des contre-attaques locales lorsque l'ennemi s'avance à l'assaut; aussitôt que l'ennemi arrivera à quelques cents verges de la position on mettra les baïonnettes au canon; tous les hommes disponibles feront partie de la ligne de feu et recevront la charge avec le feu de magasin; si cela ne suffit pas, ils feront une contre-charge. Dans cette charge qui sera pratiquée dans toutes les manœuvres, les clairons sonneront, les tambours battront la charge, les hommes crieront.

SECTION 135.—*La défense passive.*

1. Un commandant peut choisir une position défensive pour gagner du temps, arrêter l'avance de l'ennemi, ou tenir quelques points importants jusqu'à l'arrivée des renforts.

2. Dans de telles circonstances, livrer des contre-attaques décisives est chose secondaire; on doit employer toutes les troupes disponibles pour maintenir la position. Le front qu'on occupe dans ce cas peut être beaucoup plus grand. Ce sera un avantage si le front et les flancs sont couverts d'obstacles. On peut ouvrir le feu à longue distance et montrer ses troupes comme étant beaucoup plus nombreuses qu'elles ne le sont. Changer la position constamment et faire tous les efforts possible pour retarde l'attaque de l'ennemi.

3. Dans une défense passive, il n'y a rien de plus important qu'un terrain juste assez clair au front et sur les flancs pour empêcher une reconnaissance effective de la part de l'ennemi. Un pays accidenté et boisé est beaucoup plus favorable qu'un pays plat et découvert. Dans le premier cas, la force qui attaque pourra tourner la position sans être vue; grâce aux difficultés d'observation il sera toujours facile de retraiter.

POURSUITE ET RETRAITE.

SECTION 136.—*La Poursuite.*

1. Il n'y a pas de victoire complète à moins de la poursuite immédiatement. Aussi doit-on engager toutes les troupes disponibles pour ne pas donner à l'ennemi le temps de se rallier, d'occuper une nouvelle position, où de former une arrière-garde. L'épuisement ou la perte d'un certain nombre d'hommes n'est pas une excuse pour ne pas poursuivre.

2. L'action de la cavalerie et de l'artillerie devra être caractérisée par une grande hardiesse. On doit amener chaque canon en action à portée décisive, pendant que la cavalerie et les autres troupes à cheval essaient de couper la retraite, couper l'artillerie ennemie et changer la déroute en panique. L'infanterie se reforme aussi rapidement que possible, reçoit de nouvelles munitions et se prépare à suivre à une minute d'avis.

3. Il est impossible de faire les préparatifs nécessaires pendant un engagement; les commandants de cavalerie devront donc, à défaut d'ordres, prendre sur eux la responsabilité de cueillir la victoire. Toutefois ils doivent au moins se tenir en contact avec l'ennemi.

SECTION 137.—*La retraite.*

1. Si on a pris ses précautions en temps, choisi et reconnu la position de ralliement, fait connaître la ligne de retraite aux commandants des différentes réserves et des sections de la ligne de défense, fait retirer à bonne heure les colonnes de vivres et de munitions, une armée, peut se sauver jusqu'à un certain point de la démoralisation et des pertes énormes qui résultent d'une retraite.

2. On devra faire occuper la position de ralliement par une partie de l'artillerie ainsi que par les corps d'infanterie au complet. La cavalerie, avec les autres troupes à cheval, aidée par une force puissante d'artillerie, forceront l'ennemi à ne pas quitter la position qu il vient de gagner. Le reste de la force, à l'exception d'une arrière-garde laissée comme support pour les troupes

à cheval, se retirera aussi vite que possible à l'abri de la position de ralliement et là se réorganisera.

3. Les commandants des troupes en retraite doivent savoir que le plus grand danger naîtra d'une attaque de flanc faite par la cavalerie et l'artillerie ennemie, c'est pourquoi ils feront occuper par des gardes de flancs toutes les hauteurs environnantes parallèles à la ligne de retraite.

OPERATIONS DE NUIT.

SECTION 138.—*Règles Générales.*

1. Les opérations de nuit ont beaucoup de valeur dans l'attaque et dans la défense comme moyen de contourner un ennemi, de le surprendre en transférant ses troupes alors qu'il ne s'y attend pas; les massant contre un point faible; menaçant sa ligne de retraite. Elles sont très effectives comme moyen de continuer ou peut-être de compléter une attaque qui aurait dû être arrêtée pendant le jour.

2. On peut faire les attaques de nuit pendant les heures d'obscurité, mais généralement on s'arrange de manière à ne donner l'assaut qu'au point du jour. Dans aucun cas, on ne doit entreprendre une telle opération sans avoir au préalable reconnu le terrain.

3. Une reconnaissance faite à distance ne suffit pas. Les officiers qui doivent guider la force, quelque connaissance qu'ils aient du pays, doivent faire un relevé de la route à suivre, en autant que cela est possible.

Il est important qu'ils sachent (a) la distribution des forces de l'ennemi autant que possible et la position de ses avant-postes. (b) la nature et position de ses tranchées; (c) s'il y a des obstacles naturels ou artificiels qui peuvent retarder l'avance. (d) la position de bornes naturelles qui peuvent assister l'avance.

4. Des corps peu nombreux pourront faire des attaques à la nuit noire, pour s'emparer d'une position d'avant-poste, d'un poste isolé, surprendre un ennemi sans expérience et qui n'est pas vigilant; dans un siège, pour capturer les ou[illegible]s avancés et les tranchées.

5. Si un ennemi est vigilant et dans une bonne position, rien ne peut justifier une attaque contre lui sur une grande échelle, [illegible] la nuit. On pourra mettre de nombreux corps de troupes en position à la faveur de la nuit et livrer l'attaque au point du jour.

Operations de nuit par de Nombreuses Troupes.

Section 139.—*Mesures préliminaires.*

1. On doit à l'avance choisir la position d'assemblée, et l'endroit où l'on abandonnera la formation normale de la marche (S 32, 2). La distance qui doit exister entre la position d'assemblée et celle qu'on va attaquer dépendra des circonstances.

(a) Nature du pays, vigilance de l'ennemi, possibilité de découvrir quelque chose, force de l'ennemi et sa composition.

2. Il faudra choisir d'avance l'endroit où la colonne se déploiera. On appelle cet endroit la position de déploiement. Elle ne doit pas être à moins de milles verges du point qu'on veut attaquer. Dans certain cas, par exemple dans un pays découvert, elle peut coïncider avec celle d'assemblée.

3. Les positions d'assemblée et de déployement doivent être faciles à reconnaître. On doit noter avec le compas la direction de chacune et de ces dernières aux points qu'on doit attaquer. On doit aussi s'assurer de la distance qui existe entre chacune.

4. Quelques fois on peut marquer sur une certaine distance la route à suivre, au moyen de boîtes de fer blanc, pierres blanchis, etc., sans attirer l'attention de l'ennemi.

5. Si on a l'intention d'attaquer deux ou plusieurs points en même temps, il faudra faire attention, en choisissant les positions d'assemblée et de déployement, que les troupes venant de ces positions ne convergent pas les unes vers les autres jusqu'au point de se rencontrer et par là se retarder.

6. Les troupes doivent porter une marque distinctive et aussi avoir un mot de ralliement. Le commandant doit porter un signe qui le rendra facilement reconnaissable.

7. Les troupes doivent être munies du matériel nécessaire

pour passer les obstacles et défendre la position, une fois qu'ils s'en sont emparés.

8. On peut se servir de fusée pour donner le signal de l'assaut

9. Dans les opérations de siège on doit désigner un certain nombre d'hommes pour porter le matériel léger, pour faire des ponts, des fascines, gabions, etc.

SECTION 140.—*Distribution de la force qui attaque.*

1. On peut à la fois attaquer un ou plusieurs points des positions ennemies; dans ce cas, on divise la force qui attaque en deux ou plusieurs colonnes, chacune ayant un but distinct.

Les assauts doivent être livrés simultanément.

2. Dans une attaque de nuit, on ne se sert que de la baïonnette. Si l'infanterie est disponible, elle livrera l'assaut ; on doit tenir les troupes à cheval et l'artillerie séparées des autres troupes, et ne pas leur permettre de venir en contact avec l'ennemi avant le jour.

3. Chaque colonne d'attaque doit avoir une réserve qui la suivra à une distance de 400 verges. S'il y a un arrêt forcé, on doit se servir de la réserve pour enlever la position. Un détachement du génie armé de piques et de pelles doit accompagner la réserve; si on doit enlever ou détruire des obstacles un détachement du génie accompagnera la ligne de feu.

4. La réserve générale suivra à une distance d'à peu près un demi mille, puis viendront les troupes à cheval, l'artillerie et la réserve de munitions. Toutes les troupes qui ne prennent pas part à l'action, les mitrailleuses, la première ligne de transport suivront en arrière de la réserve générale.

SECTION 141.—*L'attaque.*

1. Avant que les troupes ne quittent la position d'assemblée, on doit expliquer les ordres suivants.

i. Le but en vue.
ii. La formation qui sera adoptée à la position de développement.
iii. La part qu'elles doivent accomplir.
iv. Leur action au cas où l'ennemi ne serait pas surpris.

2. Les chefs de compagnies doivent expliquer à leurs hommes les points suivants:—

i. Personne ne doit tirer sans ordre quoiqu'on ait les fusils chargés.
ii. Jusqu'au jour on ne doit se servir que de la baïonnette.
iii. Un silence absolu doit régner jusqu'au moment de l'assaut.
iv. Si on rencontre des obstacles, les troupes doivent se coucher jusqu'à ce qu'ils soient enlevés.

3. On doit faire tous les efforts possible pour assurer le maintien des communications latérales avec les différentes parties de la force, afin que l'assaut soit livré simultanément. On peut avec efficacité maintenir les communications entre les différentes colonnes, au moyen d'officiers à cheval.

4. Si une force est déployée à plus de 1,000 verges de la position qu'on doit attaquer, on l'arrêtera à quelque distance du but pour corriger sa formation.

5. Si on rencontre des éclaireurs, des patrouilles ou autres détachements avancés de l'ennemi, on doit les attaquer à la baïonnette et s'en emparer sans bruit.

6. Si après avoir laissé la position de déployement, l'ennemi, ouvre le feu, tous doivent comprendre qu'il faut pousser de l'avant coûte que coûte. Dans certain cas, il est sans profit d'exposer les troupes aux pertes sérieuses d'un assaut, si on ne peut surprendre l'ennemi. Dans un tel cas, les troupes devront se coucher par terre, aussitôt que l'ennemi ouvre le feu; et la réserve occupera une position d'où elle peut protéger la retraite.

7. Si un assaut au point du jour est fructueux, les troupes à cheval pourront pousser de l'avant avec toute la vitesse possible et tâcheront de contourner le flanc de l'ennemi et lui couper la retraite. Si l'attaque ne réussit pas, elles feront tout en leur pouvoir pour protéger la retraite de l'infanterie pendant que l'artillerie occupera une position de ralliement.

SECTION 142.—*Formation et Protection.*

1. À la position de l'assemblée, on changera la formation normale de la marche pour une formation préparatoire qui facilitera

le déploiement pour l'attaque, plaçant les troupes sous le contrôle immédiat du commandant.

Il est important que la formation adoptée facilite la direction des troupes. Les brigades d'infanterie, règle générale, marcheront mieux si elles sont formées en masse de bataillons.

2. Des patrouilles commandées par des officiers, et placées à environ 100 verges au front et sur les flancs, protégeront les troupes avec avantage, surtout si ces dernières avancent dans une formation préparatoire, à travers un pays découvert.

3. Il n'est pas juste de calculer que les troupes dans une formation préparatoire font plus d'un mille à l'heure.

4. A la position de déploiement, la force qui donne l'assaut, ainsi que les réserves, seront formées sur un front très étendu. Pour les bataillons, les brigades, une bonne formation sera deux lignes de deux demi-bataillons à une distance de 50 ou 100 verges, ou encore quatre lignes de demi-bataillons en un seul rang.

SECTION 143.—*Direction d'une colonne la nuit dans un pays di couvert.***

1. On reconnaîtra la direction de la marche au moyen du compas, notant les points où un changement de direction est nécessaire; si possible on mesurera la distance qui existe entre le points qu'on ne peut reconnaître.

2. On peut maintenir la direction générale au moyen des étoiles il est donc important qu'un officier sache lire suffisamment le étoiles pour pouvoir les prendre comme guide.

3. L'officier qui conduit la colonne doit se trouver à une ce taine distance en avant des troupes pour empêcher l'aiguille d compas d'être affectée par les fusils. On maintiendra les com munications entre cet officier et la colonne au moyen d'homm qui le suivront à une courte distance.

4. On nommera un officier autre que celui qui dirige la colon pour noter et vérifier les distances parcourues.

**NOTE.—Le compas prismatic modèle V, a un diagramme lumine pour les travaux de nuit. Pour apprendre la manière de se servir de instrument voir manuel "Map Reading and Field Sketching."

5. Quand les troupes sont en colonne, on conserve les distances avec efficacité au moyen de cordes à nœufs, et les intervalles en dispersant quelques hommes.

6. On doit prendre le plus grand soin de ne pas perdre le contact qui existe entre les différentes troupes, surtout si la nuit est orageuse et noire comme le sont les nuits qui favorise les surprises. On devra avoir un détachement de 20 ou 30 hommes à la tête de chaque corps sous les ordres du commandant (du corps) comme files de communications pour se tenir en contact avec les troupes qui précèdent, au cas où elles avanceraient tout à coup, comme cela arrive souvent.

SECTION 144. —*Ordres pour les opérations de Nuit.*

1. En préparant les ordres on doit faire mention des points suivants en plus de ceux énumérés dans les S.S. 3 et 115.

- i. L'heure de l'assemblée et du départ de cette position; sa description.
- ii. Ordres de marche, formations employées en laissant la position d'assemblée, distances, intervalles, maintien des communications.
- iii. Orientation de route *i.e.* E., N.W., etc.
- iv. Temps et durée des haltes.
- v. Si possible on doit décrire la position de déployement, mentionner dans les ordres la distance qui existe entre la position d'assemblée et les points à attaquer.
- vi. Formation adoptée à la position de déployement.
- vii. Instructions spéciales pour l'assaut, le signal.
- viii. Action à prendre au cas où l'ennemi attaquerait.
- ix. Action à prendre au cas où l'ennemi ouvrirait le feu.
- x. On doit attirer l'attention des troupes sur les règles de la S. 141, 2.
- xi. Marque distinctive, mot de ralliement.
- xii. Position du commandant à la position d'assemblée pendant la marche, et à la position de déployement.

2. Les ordres seront envoyés de temps à autre aux officiers qui prennent part à l'action afin qu'ils soient prês au moment voulu. Avant que les troupes n'arrivent à la position d'assem-

blée on ne doit rien leur faire connaître, excepté le strict nécessaire. Pour dérouter les espions, il est bon de donner de faux ordres.

APPROVISIONNEMENTS DE MUNITIONS.

SECTION 145.—*Règles Générales.*

1. Les munitions pour remplacer celles de la réserve régimentaire lorsqu'elles sont épuisées sont dans les colonnes de munitions de brigade; il y a encore une autre réserve dans les colonnes de munitions de la division.

2. Les colonnes de munitions sont en charge de l'artillerie.

3. Le montant contenu dans les colonnes de munitions est donné dans les "War Establishments."

4. Pendant un engagement, on ne réserve pas les munitions pour un corps plutôt que pour un autre. Les troupes en action obtiendront des munitions en en faisant la demande à la réserve, soit de brigade, bataillon, etc., qui se trouve dans le voisinage. Il n'est pas nécessaire de faire une demande par écrit.

5. Après un engagement, les commandants enverront un rapport écrit indiquant le montant de munitions dépensées, et un autre disant quelles démarches ils ont fait pour les remplacer.

6. Si on se prépare pour défendre une position, on doit fourni aux troupes, dès le commencement de l'engagement, des munitions en quantité.

7. Pour les détails se rapportant aux approvisionnements d munitions des colonnes de munitions de brigade et de divisio voir "Field Artillery Training."

ENGAGEMENTS DANS LES BOIS.

SECTION 148. *Considérations Générales.*

1. Les engagements qui ont lieu dans les bois se divisen en deux catégories:—

(a) Une des parties engagées défend la lisière du bois et l'autre pour l'attaquer doit traverser un terrain plus ou moins découvert.

(b) L'engagement a pour théâtre l'intérieur du bois ou la forêt.

2. Dans le premier cas, l'avantage est du côté de la défense qui se trouve à l'abri et cachée à la vue de l'ennemi. Dans le second cas, le succès demeure du côté qui, bien qu'inférieur en nombre, attaque avec le plus de hardiesse.

3. L'importance tactique d'un bois dépend principalement de son étendue; si le bois se trouve si vaste que le défenseur ne puisse occuper effectivement la lisière qui est exposée, il est très difficile d'offrir une défense passive.

4. Dans les engagements qui ont pour théâtre les bois, le maintien de la bonne direction est très difficile. On ne doit négliger aucune précaution, *i.e.* position du soleil, prendre la direction avec le compas, etc.

SECTION 149.—*L'attaque d'un bois.*

1. Le premier but de l'assaillant est de gagner une entrée dans le bois. Dans les forêts et bois très étendus, un mouvement tournant lui permettra d'arriver à son but sans souffrir de pertes.

2. Une attaque de front est quelquefois inévitable. S'il en est ainsi, il est très important de faire pleuvoir un feu puissant sur les points qu'on attaque.

3. Une fois qu'on s'est emparé de la lisière du bois on pousse l'attaque jusqu'à la lisière opposée le plus vite possible. Les commandants supérieurs doivent immédiatement faire les arrangements nécessaires pour faire face à une contre-attaque.

4. Les premières troupes qui atteignent la lisière du bois s'arrêtent là et se mettent sur la défensive. Règle générale ces troupes ne doivent pas aller plus loin avant que les commandants supérieurs n'aient rétabli l'ordre.

SECTION 150.—*Défense d'un bois.*

1. Le premier et principal but du défenseur est d'empêcher

l'assaillant d'obtenir une position à l'intérieur du bois. Si ce dernier réussit on doit faire tout en son possible pour l'en déloger.

2. La position réelle de la ligne de feu n'est pas nécessairement la lisière du bois, mais l'endroit d'où on peut développer le feu avec le plus de succès. Il peut être nécessaire de placer la ligne de feu à quelque distance en avant du bois.

3. Si le temps le permet, on doit perfectionner les moyens de communications.

4. Si on doit défendre le bois obstinément, il est très important de préparer des positions à l'intérieur du bois. On doit les préparer dans des endroits bien reconnaissable *i.e.* clairière, un chemin, un ruisseau, etc., on doit les renforcer au moyen d'abatis, et enlever tout ce qui pourrait servir d'abri à l'ennemi.

5. Une position de défense en arrière du bois est importante comme point de ralliement pour les défenseurs. L'expérience, montre l'importance d'une telle position, pour empêcher l'ennemi qui aurait obtenu quelques succès, de sortir du bois.

SECTION 151.—*Engagements dans les Montagnes.*

1. Dans les expéditions de montagnes, les hommes à pied sont chargés du service de reconnaissance. Il est recommandable d'employer pour le service de reconnaissance, outre les éclaireurs qui font partie des compagnies, des corps spéciaux d'hommes forts, actifs et intelligents qui sont aussi excellents tireurs.

2. Le principe d'avoir toujours en arrière et sur les flancs des troupes pour protéger l'avance et la retraite des troupes qui sont le plus près de l'ennemi, est très important dans les expéditions de montagnes.

3. On doit prendre avantage des angles saillants (spurs) parallèles, d'où les troupes peuvent se protéger simultanément.

4. On ne doit jamais s'engager dans une vallée, ravin, précipice avant d'en avoir occupé les hauteurs.

5. En avançant dans les montagnes, on doit prendre un pas lent, pour ne pas fatiguer les hommes. Lorsqu'on arrive près du sommet, on doit prendre les arrangements nécessaires pour faire face à une contre-attaque, aussitôt arrivé au sommet

l'occuper et y creuser des tranchées. Les hommes ne devront pas s'exposer sur la ligne d'horizon.

6. Faire retraiter ses troupes du haut d'une montagne, en présence d'un ennemi entreprenant, est une opération difficile, et on doit l'exécuter d'après les principes donnés dans la S. 66., pour la conduite d'une arrière-garde. On doit reconnaître le terrain avant de retraiter. Tous les mouvements doivent être aussi rapides que possible; on laisse les hommes les plus actifs sur le sommet, jusqu'à la fin, pour protéger la retraite.

CONVOIS.

SECTION 152.—*Attaque d'un Convoi.*

1. L'attaque d'un convoi est une tâche comparativement facile, même si l'assaillant est inférieur en nombre. Dans un pays découvert, les meilleures troupes pour l'attaque sont les troupes à cheval accompagnées d'artillerie légère. Le but de l'assaillant est de s'emparer du convoi intact; s'il ne peut le faire, le détruire ou l'immobiliser.

2. On doit toujours viser à faire une surprise; pour l'attaque on choisira donc cette partie du chemin où l'escorte se trouvera à son désavantage.

3. Il est recommandable de faire des feintes sur différents points. Une fois l'attaque principale lancée, on doit la pousser à tout prix, avant que les défenseurs n'aient le temps de se concentrer pour la recevoir; ou encore le temps de se former en carré (laager). Dès le commencement de l'attaque, on doit faire pleuvoir le feu sur le convoi.

SECTION 153.—*Défense d'un Convoi.*

1. La défense d'un convoi est une opération très difficile; l'assaillant peut se concentrer pour l'attaque tandis que l'escorte se trouve dispersée. De plus, quelques coups de feu tirés sur un convoi suffisent pour l'arrêter.

2. Le principal devoir du commandant d'un convoi est de le

rendre à destination sain et sauf. (S. 28). Le faire secrètement est de la plus grande importance.

Sous aucune circonstance on ne doit provoquer une attaque. Si une attaque est inévitable, le commandant doit engager le combat aussi loin du convoi que possible.

3. Obtenir à bonne heure des informations de l'ennemi et sur les routes qu'on va suivre est essentiel; l'escorte doit être nombreuse en cyclistes et en troupes à cheval. Comme il est très important de garder la marche secrète, on recommandera à l'escorte et aux éclaireurs de faire tout en leur pouvoir afin de ne pas attirer l'attention de l'ennemi. Si l'ennemi est dans le voisinage, on devra observer le silence dans toute la colonne du convoi.

4. Les règles données pour la protection, Chapitre IV, s'appliquent aux convois. La manière de protéger les flancs donnée dans la S. 61, 3, 4 s'applique spécialement aux convois. Si les convois passent fréquemment le long de la ligne de communication, on y placera chaque jours des piquets fournis par les différents postes le long de la ligne.

5. Si le convoi est attaqué, on ne l'arrêtera et le formera en carré (laager) qu'à la dernière extrémité.

6. Si l'attitude des conducteurs est douteuse, on doit prendre les mesures nécessaires pour les empêcher de déserter en cas d'attaque.

7. Si le convoi ou une partie du convoi est en danger de tomber dans les mains de l'ennemi on doit le détruire ou le rendre inutile On doit enlever les animaux du transport ou les tuer.

SECTION 154.—*Opposition aux débarquements et embarquements.*

1. Les considérations locales et générales gouvernent le choix d'une place de débarquement pour une force expéditionnaire. Pour des raisons stratégiques, politiques et navales, il arrivera de choisir des endroits de débarquement qui, au point de vue militaire, ne sont pas favorables. Pour obtenir des succès, il est essentiel que l'armée et la marine agissent de concert.

2. On doit garder la destination de la force secrète, et décevoir l'ennemi sur son but.

3. On fait les préparatifs de débarquement dans un pays hostile, de concert avec les autorités navales. On doit assurer la mobilité tactique dès que l'on commence à débarquer les troupes; et pour cela il est nécessaire d'avoir celles-ci, lorsqu'on les embarque sur le transport, équipées sur pied de guerre. Aux endroits choisis pour le débarquement, il sera bon et utile d'avoir des matériaux pour construire des quais, des piliers, etc. On doit enseigner aux troupes comment débarquer sur une plage découverte, surtout si on s'attend à y recontrer de l'opposition.

4. Ce que l'on requiert principalement à un endroit de débarquement, est une bonne position d'où les troupes débarquées les premières peuvent protéger le mouvement. Plus le pays dans le voisinage est exposé au feu de la flotte mieux cela vaut.

5. Il sera bon de faire une reconnaissance de l'endroit choisi pour le débarquement, mais il faudra faire en sorte de ne pas attirer les soupçons de l'ennemi. Si l'état-major de l'expédition fait une reconnaissance, l'officier militaire de débarquement doit y prendre part.

6. Quoique nous connaissions des cas de troupes débarquées en présence d'un ennemi armé avec des armes modernes il est préferable de pouvoir débarquer un détachement de protection sans opposition de la part de l'ennemi. Règle générale ceci est possible, si l'on tient l'ennemi dans l'ignorance du point choisi pour l'attaque et si on a des transports mobiles.

7. Si le port, ou autre point en vue, est fortement défendu par l'ennemi, on débarquera la force à quelque distance de là; on fera le débarquement sur les deux flancs à la fois. Alors on peut livrer une attaque sur les flancs de l'ennemi ou le prendre à dos pendant que la flotte l'occupe au front.

8. Au point de débarquement, les relations entre les autorités militaires et navales sont gouvernées par les principes donnés dans le "War Administration."

9. A moins d'être certain de découvrir de l'eau fraîche près des endroits de débarquement, on en fera ample provision avant de quitter le transport. Au cas où les communications entre les troupes et la flotte pourraient être interrompues, il faudra avoir des vivres et des munitions en quantité suffisante.

10. On doit placer de la police au, et près des endroits de débarquement.

11. L'embarquement d'une force en présence de l'ennemi est comme une retraite Il est essentiel d'avoir une forte position pour couvrir la retraite, capable de résister jusqu'au bout. On embarquera d'abord les malades et les blessés, les non-combattants, les animaux et le matériel aussi vite que possible sous la protection des troupes. On doit détruire les animaux et le matériel qu'on ne peut embarquer.

EXPEDITION CONTRE LES INDIGENES.

SECTION 155.—*Principes Généraux.*

1. Dans une campagne contre les indigènes, l'armement, les tactiques, le caractère de l'ennemi, et la nature du théâtre des opérations nous forcent à modifier les principes réguliers d'une campagne contre un ennemi civilisé.

2. La manière la plus effective et la meilleure de conduire les opérations est d'attaquer avec force stratégiquement, aussi bien qu'avec tactique.

3. Les principaux moyens de surmonter les difficultés qui existent dans une expédition contre les indigènes sont: une grande confiance en soi-même, la vigilance et le jugement. La discipline et l'organisation sont des auxiliaires puissants, mais à moins que les officiers et soldats ne soient bien entraînés et capables de faire face aux conditions imprévues, et de combattre l'ennemi d'après sa propre tactique, la campagne sera longue et coûteuse.

4. Une préparation à fond, qui comprend une étude approfondie de la topographie du pays, la manière de combattre de ses habitants, le caractère de l'ennemi, est indispensable. On doit en temps de paix entraîner les troupes qui peuvent être appelées à prendre part à ces expéditions, dans des exercices qui font voir les principales difficultées qu'elles pourraient rencontrer.

5. La nature du but changera considérablement selon les circonstances. Dans le cas de nations qui ont quelque forme de gouvernement, elles s'opposeront à une avance contre leur

capitale. Sa reddition suivra la défaite de l'ennemi et fera cesser toute résistance organisée. De la même manière, dans une expédition contre une tribue fanatique, une avance contre leur ville sacré, ou leur lieu de prière pourra avoir quelque effet. Si on ne peut trouver un tel but, on pourra forcer l'ennemi à résister, en avançant contre ses puits et sources d'approvisionnement. Si l'ennemi refuse d'offrir une résistance organisée, l'occupation de son pays, la destruction de ses troupeaux, approvisionnements, villages et moissons peuvent amener sa soumission.

6. En opérant contre cette sorte d'ennemi, on doit se rappeler que sa susceptibilité aux influences morales est un facteur puissant dans l'expédition. Hésitation, délai, tout mouvement rétrograde seront immédiatement interprétés comme des signes de faiblesse, et pendant que les plus braves se trouvent encouragés, les indécis qui se rencontrent toujours dans une force indisciplinée seront tentés d'aider le côté qui paraît avoir l'avantage.

7. Avant de commencer les opérations, il est essentiel d'avoir fait des préparatifs complets pour assurer la poursuite de l'expédition sans arrêts, jusqu'à sa conclusion. On supléera à l'infériorité numérique autant que possible, par la qualité du personnel et du matériel. On obtiendra des succès plutôt par discipline et vigueur que par supériorité numérique.

8. Dans une expédition, contre des pays non civilisés, on ne pourra pas, règle générale, compter sur les ressources du pays; on sera donc obligé d'apporter ses approvisionnements avec soi; et vu l'absence de bons chemins, il sera impossible de se servir de véhicules. On devra avoir recours aux bêtes de sommes et aux porteurs; et à cause de la nature du pays ils ne pourront se mouvoir sur un front très étendu. C'est pourquoi les colonnes de provisions et de bagages seront longues et vulnérables. On se trouvera donc dans l'obligation de diviser sa force en colonnes petites et compactes, avançant sur plusieurs routes, ou sur la même à une journée d'intervalle entre chacune. Contre un ennemi mal organizé, cette formation ne sera pas aussi dangereuse que dans d'autres circonstances.

9. Le résultat d'un engagement devra être décisif; on devra

infliger à l'ennemi une défaite marquée, car la liberté des indigènes, leur indépendance et leur habileté à se disperser, différent de l'organisation des troupes régulières. On doit prendre soin de ne pas le forcer à abandonner sa position en faisant une parade des forces nombreuses, ou en manœuvrant, à moins que l'on ne puisse s'emparer de la positïon sans encourir des pertes nombreuses.

10. Une fois qu'il a subit une défaite, on doit le poursuivre sans trève ni merci jusqu'à ce qu'il soit anéanti. Souvent les obstacles naturels rendront la poursuite difficile, mais pour la faciliter on préparera de longue main une partie de la force pour la rendre aussi mobile et indépendante que possible (questions de vivres et transports). Comme les indigènes sont des experts à préparer des embuscades et des surprises, on ne doit jamais se départir de sa prudence et de ses précautions. Même si tout paraît absolument tranquille et en sûreté, on enverra des détachements en reconnaissance, aussi loin que la prudence le permet, on fera tout en son possible pour évitér toute chance de surprise.

11. Dans un pays découvert, des indigènes armés très pauvrement ont peu de chance contre des troupes régulières; mais dans la brousse ou dans un pays accidenté, leur activité supérieure, leur intrépidité, leur connaissance du pays, les rendent des adversaires terribles. On doit donc éviter ces terrains surtout pour camper et bivouaquer.

Section 156.—*Attaque et Défense.*

1. Comme principe général, dans une expédition contre les indigènes, on doit prendre l'offensive. Dans certain cas, lorsque l'ennemi montre des dispositions pour l'attaque, il est recommandable de se tenir temporairement sur la défensive, afin de l'engager si possible à la perte d'une partie de ses forces contre les armes modernes, avant de livrer une vigoureuse contre-attaque.

2. Une feinte qui invitera l'ennemi à abandonner ses montagnes et ses bois pour attaquer dans la plaine, aura sa valeur. Mais contre un ennemi mobile et astucieux il est toujours dan-

gereux d'exposer des détachements isolés et peu nombreux, pour attirer une attaque.

3. Les indigènes, règle générale, offrent plus de chance d'une attaque de flanc ou un mouvement contre leur ligne de retraite que des troupes disciplinées. Ils ne possèdent pas la cohésion nécessaire; mais il y a toujours le danger qu'un mouvement de flanc les fasse retraiter sans combattre.

Un tel mouvement est excellent lorsque l'ennemi occupe une position formidable, ou est supérieure en nombre, mais on doit l'exécuter avec l'idée de l'attaquer sur sa ligne de retraite et gagner une victoire décisive, plutôt que d'éviter une attaque de front.

4. La formation et l'absence de cohésion chez les indigènes, les rend particulièrement susceptibles à l'action des troupes à cheval.

Dans un engagement elles doivent (les troupes à cheval) opérer sur les flancs, prenant soin de ne pas masquer le feu de l'infanterie. Le commandant de la cavalerie doit toujours avoir l'œil au guet pour saisir l'occasion de surprendre l'ennemi; l'emploi de ces tactiques a beaucoup plus de succès contre les indigènes que contre les troupes régulières.

5. On doit préparer la position pour l'attaque en la soumettant à un feu puissant mais de courte durée. Si ce feu se prolongeait trop longtemps, l'ennemi pourrait s'exquiver, ou se mettre à l'abri, prendre confiance vu le peu de succès (obtenu par le feu). Contre un ennemi assemblé en masse, les pompoms et les mitrailleuses seront très effectifs.

6. Les formations de l'infanterie dépendra de la manière dont l'ennemi est armé. On la divise comme suit:—

(*a*) Indigènes armés d'une manière moderne qui emploient l'action du tir.

(*b*) Indigènes mal armés qui emploient la tactique de surprises.

Contre (*a*) la formation diffère peu en principe de celle employée contre les troupes régulières, quoique la mobilité et la tactique de l'ennemi demandent certaines modifications. Comme l'effet du tir de l'ennemi est toujours inférieur à celui des troupes régulières, on peut donc en proportion réduire les extensions et par conséquent la profondeur.

Contre (b) on divise (règle générale) la force qui attaque en deux lignes; la première compose la ligne de feu et ses supports; la seconde les réserves. Quoiqu'il soit nécessaire d'attaquer en tirailleurs, il est important que la formation adoptée ait assez de force de résistance pour repousser les terribles contre-attaques qu'un ennemi, armé de sabres et de sagaies, peut livrer. Pour assurer cette résistance, les supports doivent suivre de près la ligne de feu. Comme les pertes encourues sont généralement faibles, la première ligne doit pouvoir livrer l'assaut, sans recevoir de renforts. Pour cette raison, la force gardée en réserve pour faire face à des cas imprévus, comme repousser une contre-attaque, étendre un flanc, etc., peut être moins forte que dans un engagement avec des troupes régulières.

Il est important d'avoir le plus grand nombre de fusils dans la ligne de feu.

Sur la défensive on emploiera généralement des formations fermées pour recevoir les tactiques de surprise de l'ennemi.

Ceci invitera l'ennemi à masser son front et offrir une bonne cible à l'armé supérieure des troupes régulières. Ces formations sont les échelons et le carré.

La première est flexible et facile à former tout en permettant d'ouvrir un feu puissant dans toutes les directions; la seconde formation ne permet qu'à une portion du feu de porter dans une même direction; on ne doit l'employer que lorsqu'on courre le risque d'être enveloppé.

7. Afin d'infliger à l'ennemi le plus de pertes possible, on ne doit ouvrir le feu qu'à portée décisive.

8. Il est plus important que dans n'importe quel engagement avec un ennemi civilisé, de poursuivre le succès obtenu avec énergie et d'une manière décisive. La rapidité avec laquelle un ennemi indigène effectue sa retraite rend à l'infanterie la poursuite difficile. Dans un endroit découvert, les indigènes qui retraitent en masses désorganisées ne peuvent résister à la cavalerie.

On doit donc faire tout en son possible pour forcer l'ennemi à fuir dans une direction qui favorise la cavalerie, dont l'action sera caractérisé par une grande hardiesse, de le poursuivre.

9. Contre un ennemi mobile, qui ne fait pas de quartiers, et

qui connaît le terrain à fond, il est très difficile d'effectuer une retraite. L'ennemi enivré par ses succès pressera de l'avant avec hardiesse contre l'arrière-garde, qui se trouve déjà embarrassée par la nécessité de transporter tous ses blessés, et de retraiter sur un terrain très mauvais.

Dans ces circonstances, le corps principal doit régler sa marche sur celle de l'arrière-garde.

SECTION 157.—*Engagement dans la brousse.*

1. Comme une force qui opère dans la brousse doit invariablement marcher en file simple, c'est un excellent principe de ne pas employer de plus fortes colonnes qu'il n'est absolument nécessaire. Plus la force est compacte le mieux c'est, car une longue colonne de bagages est une source de dangers, pendant que le nombre des troupes qui peuvent se déployer dans la brousse est limité.

2. Les colonnes se composent généralement d'infanterie accompagnée d'artillerie légère. Les mitrailleuses seront d'une grande valeur.

3. Règle générale, l'ennemi se tiendra sur la défensive en arrière de ses estacades et tranchées, qui seront bien cachées, et près des sentiers que les troupes doivent suivre.

4. La colonne se divise comme suit:—
 (*a*) L'avant-garde ou colonne d'attaque.
 (*b*) Les bagages, etc., avec une forte escorte.
 (*c*) Une petite arrière-garde.

5. La tête d'avant-garde, enverra de l'avant un écran de tirailleurs étendu à au moins quatre-vingts verges de chaque côté du sentier. Un feu en arrière de l'écran suivra le "point" composé de six ou dix hommes sous le commandement d'un officier. Le reste de la tête d'avant-garde suivra de près. On doit prendre les plus grandes précautions pour maintenir les communications entre les différentes parties de la force. On donnera les ordres aux tirailleurs au moyen du sifflet. Quelques sapeurs, une mitrailleuse, des brancardiers, accompagneront la tête d'avant-garde. La garde principale suivra à une distance d'à peu près 100 verges.

6. En plus de la garde pour les bagages, des flanqueurs marcheront de chaque côté du sentier, à une distance de 60 verges pour protéger les colonnes contres les surprises.

7. Une arrière-garde peu nombreuse sera suffisante.

8. Si on rencontre l'ennemi en arrière de ses estacades et tranchées, la tête d'avant-garde avec ses mitrailleuses et autres pièces légères engagera l'ennemi au front pendant que le reste de l'avant-garde passant à travers la brousse enveloppera les flancs de l'ennemi, s'enfonçant bien avant dans la brousse avant de commencer son mouvement tournant pour éviter les estacades qui pourraient être sur le flanc de l'estacade principale. Aussitôt que les flancs sont tournés on doit enlever les tranchées, estacades, etc., à la baïonnette.

9. Si l'ennemi prend l'offensif et attaque la colonne on devra la fermer autant que possible; les troupes le plus près de l'ennemi mettront la baïonnette au canon et chargeront. Sous aucune considération elles ne doivent se laisser entraîner trop loin dans la jungle.

CHAPITRE VII.

ENTRAINEMENT EN TEMPS DE PAIX.

SECTION 158.—*Nature de l'entraînement.*

1. Le but de tout entraînement est de préparer chaque officier et soldat pour les devoirs qu'il aura à accomplir en temps de guerre.

2. Le succès en temps de guerre dépend principalement de la discipline d'une armée. La vraie discipline ne peut pas exister si tout le monde, officiers et soldats, n'a pas une confiance absolue dans la capacité des chefs, pour les instruire en temps de paix et les conduire en temps de guerre. Donc il est très important d'avoir des officiers et sous-officiers sains d'esprit et de corps.

3. L'instruction de l'officier, à part les cours qu'il aura suivi au collège d'état-major, aux écoles d'artillerie, mousqueterie, du genie, etc., est divisée en deux parties: l'instruction pratique en campagne et l'instruction théorique aux moyen d'essaies du kriezspiel, lectures, etc. Ses supérieurs immédiats depuis le commandant de l'escadron, batterie, compagnie, en montant, sont responsables de son instruction pratique et théorique et pour la connaissance de ses devoirs professionnels.

4. De la même manière, l'instruction des sous-officiers est la combinaison de la pratique et de la théorie. Les commandants d'escadrons, batteries, compagnies, sont responsables de l'instruction de leurs sous-officiers, dans tous les devoirs qui peuvent leur échoir en temps de guerre.

5. L'instruction du simple soldat n'est pas moins importante; on ne doit pas lui enseigner seulement à marcher, à monter à cheval, tirer, nager, se servir de ses yeux, etc., mais aussi l'instruire, afin qu'il puisse comprendre l'idée et le but de chaque

mouvement qu'il a ordre d'exécuter; en tout son instruction doit être proportionnée à celle de l'officier et du sous-officier.

6. Comme pour les rangs plus élevés, l'instruction du simple soldat est divisée en deux parties. Les officiers d'escadron, batterie, compagnie, assistés de leurs sous-officiers, sont les instructeurs du soldat, dans tous les sujets militaires, la théorie et la pratique.

7. Les règles, pour l'instruction des recrues et soldats plus anciens, dans les devoirs techniques de la branche du service à laquelle ils appartiennent sont contenues dans les manuels d'instruction de chaque branche. Ce manuel a pour but principal, de servir de guide pour leur instruction plus approfondie, dans tous les travaux du service en campagne qui sont communs à l'armée prise comme un tout. Les ouvrages officiels qui traitent plus à fond de ces différents sujets sont mentionnés dans le texte.

SECTION 159.—*Méthode d'instruction.*

1. De la manière soignée avec laquelle la recrue aura été entraînée et instruite, dépendra sa future utilité comme soldat. On ne peut pas faire d'erreurs plus grandes que celles de mettre prématurément ces recrues dans les rangs, comme soldats entraînés, simplement pour grossir le nombre d'hommes d'une unité ou d'une armée.*

2. L'instruction du soldat entraîné sera systématique et progressive; dans ce but on donnera un cours annuel d'instruction. Ce cours commencera avec l'entraînement de l'escadron, batterie, compagnie, et se terminera par le cours régimentaire de brigade, division, bataillon; lequel à son tour sera suivi de l'entraînement en brigade et division, pour se terminer avec les grandes manœuvres auxquelles toutes les branches du service prendront part.

3. Le temps de l'année auquel le cours commence et finit, la manière de le donner, différera dans toutes les parties du monde. Les conditions du climat en décideront.

NOTE. Les instructions sur la manière d'apprécier les dommages sont données dans "Instructions to Compensation Officers for the assessment claims for damages at manœuvres, 1906."

SECTION 160.—*Instructions en camp, manœuvres.*

1. L'entraînement le plus instructif et qui a le plus de valeur en temps de guerre, peut être obtenu par tous dans les différents exercices pratiques et manœuvres, pourvu que, pendant ces exercices, autant que les exigences de la paix le permettent, on ne perde pas de vue les conditions du service actif et les fatigues qui sont inévitables en temps de guerre.

2. A cause des dépenses occasionnées, et le trésor limitant la durée des grandes manœuvres, ce n'est que par exception que l'on peut se servir de la propriété privée pour des fins militaires, sujet toute fois aux conditions de l'acte des manœuvres.

Règle générale, on devra pouvoir, sans difficulté, obtenir la permission de se servir de tel ou tel terrain pour des opérations secondaires, si l'on s'adresse à qui de droit, en offrant des compensations raisonnables.

3. On doit préparer les plans de manœuvres d'une manière telle qu'ils renferment le plus d'instructions possible.

Les plans qui regardent les opérations de corps peu nombreux auront pour but principal l'instruction des commandants, officiers, sous-officiers et soldats faisant partie de l'escadron, batterie, compagnie. Ceux qui regardent les opérations de corps plus nombreux (brigade, etc.,) auront pour but spécial l'instruction des commandants supérieurs et des officiers d'état-major.

4. On ne doit pas restreindre les manœuvres aux opérations de campagne, que des corps bien organisés accomplissent dans une guerre avec une nation civilisée. Dans des endroits où le terrain le permettra et chaque fois que l'occasion s'en présente, on doit pratiquer les sièges, blocus combats, contre les indigènes, à travers les montagnes, pays boisé, incursions préparées contre les bandes de guerillas, l'attaque et la défense d'une ligne de chemin de fer, communication ou autres exercices de même genre.

5. Dans les districts situés près des côtes on recherchera les chances d'occuper les forteresses, pratiquer des opérations navales et militaires *i.e.* armée et marine conjointes. On ne peut pas exagérer l'importance qu'il y a d'exercer les forces de terre et de mer à travailler ensemble.

INSTRUCTION DE CAMPAGNE—MANŒUVRES.

Préparations aux Manœuvres.

Section 161.—*Règles générales.*

1. Dans toutes les manœuvres le principal but en vue est de les assimiler à la réalité. Par conséquent en faisant les arrangements préliminaires on fera en sorte de ne pas se réstreindre aux considérations de camp, terrain, bivouac alloués aux troupes avant de commencer à préparer les plans des commandants. On ne doit pas non plus laisser deviner le cours que suivront les opérations. En deux mots, on doit laisser aux troupes engagées toute la liberté possible, le jour comme la nuit; c'est le but visé.

2. En choisissant le site des manœuvres, la saison dans laquelle elles auront lieu, on ne doit pas perdre de vue la question des dépenses, soit pour dommages à la propriété ou autres.

Section 162.—*Camps et bivouacs.*

1. Le climat décidera jusqu'à quel point on peut faire bivouaquer les troupes pendant les manœuvres. Moins les troupes camperont, plus instructifs seront les exercices, plus grande sera la mobilité et moindre les dépenses pour transports. Dans le Royaume-Uni, et dans les autres parties de l'empire, il ne sera pas bon, en temps de paix, de faire bivouaquer les troupes trop longtemps.

2. Les troupes à cheval des avant-postes, de même que les compagnies d'avant-postes, doivent toujours bivouaquer. On prendra les mesures nécessaires pour leur fournir des abris *i.e.* tentes si la température est trop inclémente, ou si l'arbître en chef ordonne la suspension des opérations pour quelques temps.

3. On doit, avant de commencer les manœuvres, choisir les terrains de camp et bivouacs, mais on ne décidera jamais avant la fin de chaque journée d'opération qu'elles troupes occuperont telle ou telle position. Si pour une raison ou pour une autre on est obligé de distribuer le terrain avant les manœuvres on

observera le plus grand secret possible, jusqu'à la fin de chaque journée d'opérations.

4. La liberté d'action laissée aux commandants pendant les manœuvres dépendra en grande partie des étendues de terrain dont on peut disposer. Plus d'endroits on aura, le mieux ce sera. Les arrangements seront simplement provisoires, et on stipulera dans les contrats qu'on ne paiera pour un terrain qu'en autant qu'il aurra été occupé par les troupes.

5. C'est une erreur de tenir les troupes trop concentrées pendant la manœuvre, lorsqu'elles sont au repos.

En temps de guerre, principalement si on donne des billets de logement, la dispersion est inévitable; c'est pourquoi, les commandants et les officiers d'état-major devront être exercés à placer les troupes dans des bivouacs et camps dispersés; voir à la protection lorsqu'elles sont ainsi et les rassembler en observant les conditions du service actif pour les opérations du lendemain.

6. On trouvera qu'il est aussi facile de faire les arrangements nécessaires pour un grand nombre de petits endroits pour bivouaquer que pour un petit nombre de grand ou les troupes sont dispersées en petits groupes; les pouvoirs d'eau qui existent *i.e.* puits, lacs, ruisseaux, sont généralement suffisants. Il ne sera donc pas nécessaire de faire des plans sur la manière de fournir de l'eau aux troupes, ce qu'on serait obligé de faire si on les tenait concentrées en corps nombreux.

7. Pour des raisons d'administration, il sera peut-être nécessaire d'avoir un plan du terrain de manœuvres, montrant tous les endroits disponibles pour camper, bivouaquer, avec leur grandeur. Chaque endroit sera numéroté. On fera une liste séparée des sites disponibles, avec le nombre d'hommes, chevaux, que chacun peut accommoder et autres détails que le commandant et l'état-major doivent connaître.

SECTION 163.—*Approvisionnements.*

1. Le peu de connaissance de l'endroit où se trouve les différentes troupes à la fin de chaque journée d'opérations, leur dispersion en petits groupes, quelques fois à une grande distance les

uns des autres, sont autant de facteurs qui augmentent les difficultés, déjà si grandes, de ravitaillement.

Dans ces circonstances on devra ravitailler les troupes dans les conditions du service actif. On sera obligé de former des colonnes de ravitaillement qui accompagneront les troupes; et aussi d'établir des dépôts où les fourgons pourront être remplis quand cela sera nécessaire.

2. La vraie mobilité tend à augmenter les dépenses de transports, et comme l'argent disponible pour les manœuvres est généralement une somme fixée, on sera dans l'obligation de réduire le nombre de troupes qui doivent y prendre part. Même dans ce cas, les troupes et les spectateurs tireront plus d'avantage de ces manœuvres, faites sur une petite échelle mais dans les conditions du service actif, si un plus grand nombre de troupes, dont les commandants n'auraient pas la liberté d'action, y prenaient part.

Section 164.—*Transports.*

1. On doit empêcher de surcharger les transports; si cela est nécessaire on préparera des tableaux basés sur des expériences récentes.

Section 165.—*Cartes.*

1. On entraînera les officiers et les sous-officiers sur la manière de se servir de cartes en campagne; surtout de cartes construites sur une petite échelle. L'emploi de cartes construites sur une grande échelle est impossible en service actif; on doit se servir de cartes construites sur une échelle de 2 milles au pouce, pour les manœuvres dans lesquelles les différentes armes prennent part. On ne doit se servir de cartes construites sur une grande échelle, comme six pouces au mille, que pour instruction dans les exercices tactiques lorsqu'on enseigne les problèmes élémentaires de tactique ou de génie militaire en campagne. Des cartes spéciales, des terrains choisis pour des manœuvres peuvent être préparées par la section topographique de l'état-major général si on les en avertit en temps; en faisant la demande on doit ex-

pliquer quels terrains elles comprendront et dire combien on désire de copies, et ce trois mois avant de les requérir.*

Les officiers doivent s'exercer eux-mêmes et exercer leurs subordonnés sur la manière de se servir des cartes jusqu'à ce qu'ils puissent se servir de cartes construites sur une échelle de 4 milles au pouce, qui serait l'échelle la plus grande employée pour les cartes en service actif dans un pays à moitié civilisé.

2. A moins d'ordres contraires, on se servira pour les bagages et transports des règles du service actif.

1. On devra avoir assez de cartes du théâtre des opérations pour permettre à chaque commandant, depuis celui de section en montant et à tous les officiers d'état-major, d'en avoir une.

2. Les cartes pour les manœuvres spéciales de l'armée seront données gratis à tous ceux qui y ont droit. Les spectateurs pourront en acheter si la provision le permet.

SECTION 166.—*Exercices préliminaires.*

Les brigades, divisions, ou autres corps réguliers qui doivent prendre part aux manœuvres, s'ils ne sont pas logés ensemble, devraient être réunis pour être exercés pour une période d'au moins cinq jours avant les manœuvres. Pendant ce temps on devra préparer les camps permanents et non viser à la mobilité stratégique.

CONDUITE DES OPERATIONS DE CAMPAGNE ET DES MANŒUVRES.

SECTION 167.—*Règles Générales.*

1. On exécutera les opérations de campagne et les manœuvres en opposant deux armées l'une à l'autre, ou encore en exerçant les troupes contre un ennemi imaginaire (marqué).

---

*NOTE.—Les règlements qui regardent la distribution des cartes en usage dans le Royaume-Uni ont été publiés dans les ordres de l'armée du [illegible] février 1906.

2. Les opérations doivent durer pendant toute la période fixée pour les manœuvres, excepté lorsqu'elles sont suspendues temporairement par l'arbitre en chef. Cette règle s'applique spécialement au service de protection le jour comme la nuit.

3. Si les manœuvres doivent être longues, on les espace en donnant une couple de jours de repos. Toutefois on doit éviter toute suspension d'hostilités (pendant les manœuvres) qui n'est pas absolument nécessaire.

4. Il est strictement défendu, pendant les opérations de campagne et les manœuvres, de limiter les mouvements des troupes d'une manière différente de celle imposée par la loi. Les chemins publics ou les troupes passent ne doivent pas être hors des limites.

5. En préparant des plans d'opérations (*i.e.* manœuvres) et en critiquant les travaux on ne doit pas perdre de vue jusqu'à quel point les considérations tactiques, en temps de guerre, sont influencées par les arrangements d'administration et de ravitaillement.

6. Les plans pour combiner les opérations navales et militaires seront préparés conjointement par les autorités navales et militaires.

SECTION 168.—*Ennemi Supposé* (marked enemy).

1. En opérant contre un ennemi supposé, représenté par quelques hommes à cheval, un ou plusieurs canons, on se servira de pavillons de différentes couleurs assez grands pour être très visibles, *i.e.* bleu pâle pour cavalerie, bleu foncé pour artillerie, rouge pour infanterie. Chaque pavillon représentera un escadron, batterie, compagnie selon le cas.

2. Une force supposée doit occuper la même étendue de terrain qu'elle devrait occuper en réalité.

3. Un ennemi supposé ne doit pas aller à une plus grande vitesse que celle à laquelle il marcherait s'il était au complet (d'après les règles.)

4. On peut se servir de pavillons lorsqu'on veut modifier la force de deux armées opposées. On doit notifier les deux armées de l'intention qu'on a d'employer ce moyen, avant de s'en servir. Règle générale, on l'emploiera pour indiquer la position des réserves.

SECTION 169.—*Idée générale.*

Une idée générale contenant les grandes lignes de la situation sera donnée à tous ceux qui ont un intérêt à la connaître. On la publiera dans les ordres de brigade, régiment, escadron, batterie et compagnie.

SECTION 170.—*Idée Spéciale.*

1. Les idées spéciales seront données à chaque commandant sous la forme d'instructions renfermant autant d'informations de la position de l'ennemi et de ses intentions, qu'il serait possible d'en obtenir en temps de guerre; lui laissant carte blanche, ou lui donnant un but. Les idées spéciales doivent toujours montrer l'endroit des hostilités et l'heure à laquelle elles commencent.

2. On placera les forces ennemies assez loin les unes des autres, pour permettre à chaque commandant d'opérer des reconnaissances, faire des mouvements de flancs ou autres manœuvres. Par là on fait de la sécurité des flancs un facteur aussi important qu'en service actif.

3. Les idées spéciales sont envoyées confidentiellement aux différents commandants, assez tôt pour leur permettre d'écrire les ordres nécessaires. Les idées spéciales et les ordres des commandants devront être envoyés aux O.C.'s des différents régiments, assez vite pour qu'ils puissent les expliquer à leurs hommes.

SECTION 171.—*Devoirs du directeur de la manœuvre et de l'arbître en chef.*

1. Dans les manœuvres de l'armée, le chef de l'état-major général, agit comme directeur des manœuvres et l'inspecteur général des troupes comme arbître en chef.

2. Le directeur des manœuvres prépare le plan des opérations, et fait les démarches nécessaires pour assurer son exécution.

Il prépare l'idée générale et l'idée spéciale; conjointement avec l'arbître en chef il forme l'état-major des arbîtres. Il dirige les opérations et décide si on doit suspendre les opérations, à cause de la pluie ou autre raison. Si les circonstances le demandent, il indique la position du camp, bivouac, cantonnement que les troupes doivent occuper.

3. L'arbître en chef est responsable de la distribution des arbîtres. Si pendant une opération, la situation tactique n'est pas raisonnable il peut suspendre temporairement les hostilités. Souvent, s'il le considère nécessaire, il assemblera une conférence, ou après avoir écouté les rapports des commandants et des arbîtres, il donnera son opinion sur la manière tactique avec laquelle les troupes auront été conduites et sur le résultat général de l'opération. Aussitôt que possible après la conférence les arbîtres les plus hauts en grade fourniront à l'arbître en chef un rapport écrit des opérations avec leurs commentaires. Les jours où il n'y aura pas de conférence, l'arbître en chef indiquera la manière de lui envoyer les rapports. Après quoi il préparera et fera publier pour le bénéfice de tous un rapport complet des opérations avec ses remarques.

4. Le directeur des manœuvres, à son tour, publiera ses remarques sur les opérations entières, et sur les questions stratégiques qui ont été touchées.

5. Dans les manœuvres exécutées sur un pied de moindre étendue un seul officier peut agir comme directeur de la manœuvre et arbître en chef.

SECTION 172.—*Devoirs de l'Etat-Major des Arbîtres.*

1. Règle générale, le devoir des arbîtres consiste dans la direction de l'opération en faisant voir clairement la situation tactique, aux différents commandants, et donnant une prompte décision pour y faire face, plutôt que dans le fait de placer les troupes hors de combat.

2. Les arbîtres et leurs assistants, en examinant le terrain dans le voisinage des troupes qu'ils ont charge de surveiller, doivent

apprécier rapidement ses qualités tactiques et la manière dont les combattants en tireront profit. Une attention minutieuse des mouvements préliminaires et des opérations secondaires est de peu d'importance.

3. Il s'en suit donc que les arbitres doivent se placer entre les troupes et non rester avec elles; et dans toutes les phases de l'action, ils doivent s'assurer non seulement des dispositions de la force à laquelle ils sont attachés, mais aussi ce que l'ennemi à l'intention de faire.

4. Ils doivent être prêts à donner aux deux côtés telle assistance et information qu'ils pourraient obtenir en service actif. Ainsi on doit informer un commandant que l'ennemi tire sur lui dans telle direction; lequel fait il ne connaîtrait pas. On pourrait aussi être obligé de donner des informations sur le résultat du tir.

5. L'état-major des arbitres doit prendre des notes et faire rapport sur le service de protection, manière d'occuper un camp, bivouac, cantonnement et autres arrangements d'administration.

6. Les arbitres des deux côtés doivent conférer ensemble fréquemment. Les assistants arbitres doivent pouvoir donner des décisions sans être obligés de référer aux arbitres eux-mêmes et ainsi épargner du temps.

SECTION 173.—*Devoirs des Commandants.*

1. Les commandants des différentes forces enverront aussitôt que possible une copie de leurs ordres au directeur des manœuvres et à l'arbitre en chef.

2. Si on a l'intention de mettre une position ou localité en état de défense, on fera toutes les préparations nécessaires, y compris l'assortiment des outils et autres articles nécessaires, etc., pour l'exécution des travaux, comme en service.

3. Les bagages seront neutres et on n'en fera pas mention dans les ordres d'opérations, à moins d'avis contraires.

4. Les rapports écrits et toutes les dépêches reçues seront gardés avec soin; on les remettra à l'arbitre en chef à la fin des manœuvres.

5. Les commandants d'unité sont responsables de tout dommage causé sans nécessité.

SECTION 174.—*Discipline.*

1. Avant que les troupes ne quittent les camps ou casernes, pour les manœuvres, on visitera avec soin toutes les bandoulières et sacs à balles pour s'assurer qu'ils ne contiennent pas de munitions *i.e.*, balles.

2. Lorsque deux forces sont opposées l'une à l'autre, on ne met jamais les baïonnettes au canon, les sabres au clair et on ne pointe jamais les lances contre qui que ce soit.

3. Les troupes n'entreront pas dans les maisons, jardins ou autre propriétés privées.

4. De temps à autre les idées spéciales auront pour but la défense d'une position, ou d'une localité, ou l'attaque d'une position défendue, dont les approches seront remplis d'obstacles.

Il est strictement défendu aux troupes et bourgeois qui les accompagnent de couper ou d'endommager les arbres, détruire les haies, ou clôtures, couper les clôtures de fil de fer, sans en avoir reçu l'ordre, dépouiller les vergers, commettre des nuisances, poursuivre le gibier ou laisser traîner des morçeaux de verre. On devra laisser les camps en bon ordre après avoir rempli les tranchées.

5. On aura soin de ne pas allumer de feux près des maisons, granges, etc., et on prendra toutes les précautions nécessaires contre l'incendie. Si un incendie éclate, l'officier le plus voisin arrêtera les évolutions qu'il fait et tâchera de l'éteindre.

6. Pendant les opérations, allant et revenant du terrain de manœuvre, on ne rendra pas les honneurs.

7. Les cantines, voitures à eau, seront laissées à la place d'assemblée; elles ne rejoindront les troupes qu'à la fin des opérations.

On ne permettra pas aux colporteurs de vendre quoique ce soit aux troupes pendant les opérations.

SECTION 175.—*Marques distinctives—Habillement.*

1. Les commissaires de manœuvres porteront sur le bras

gauche un brassard blanc, brodé d'or et ils pourront aller n'importe où. Les généraux commandants donneront leurs ordres en conséquence.

2. Les officiers de l'état-major du directeur de le manœuvre et des arbitres seront en tenue d'exercice et porteront sur le bras droit audessus du coude, un brassard blanc, 6 pouces de large.

3. L'arbitre en chef sera accompagné d'une ordonnance portant le drapeau anglais (Union Jack).

4. Les arbitres seront accompagnés d'ordonnances portant un drapeau blanc.

5. Les officiers chargés de compensation militaire porteront sur le bras gauche, audessus du coude, un brassard rouge et blanc.

6. Le directeur des manœuvres, sera accompagné d'une ordonnance portant un drapeau rouge et bleu.

7. Les officiers présents comme spectateurs porteront la tenue d'exercice et un brassard rouge de 6 pouces de large sur le bras gauche audessus du coude.

8. Les reporters (journalistes) porteront le même brassard; en plus ils devront être en possession de passes leur permettant d'aller sur le terrain des manœuvres.

SECTION 176.—*Règles pour les Manœuvres.*

1. Les ordres donnés par l'état-major des arbitres seront regardés comme venant de l'arbitre en chef et exécutés sans discussion. On pourra objecter aux décisions données, pendant la conférence qui a lieu à la fin des opérations. Les officiers commandants, etc., rapporteront les décisions des arbitres à leurs commandants et les communiqueront aux troupes sur leurs flancs.

2. On ne peut pas admettre l'espionnage, et les officiers feront tout en leur pouvoir pour empêcher qu'on se procure des informations par des moyens considérés impossibles en service.

3. On estimera le nombre des forces opposées, par escadrons, bataillons, ou batteries; dans le cas de petits détachements, par troupes, sections, demi-bataillons, compagnies, etc., et non par le nombre d'hommes qu'elles contiennent.

4. Si les troupes entrent dans un village, etc., on le considérera

comme occupé, si les troupes y ont fait un stage assez long pour mettre une telle occupation.

5. Si les troupes abandonnent un pont et qu'il est supposé avoir été détruit on laissera un avis à cet effet et on ne devra pas l'enlever avant qu'on ait marqué qu'il est réparé.

6. Il est défendu d'avancer sous le feu de l'ennemi plus vite qu'on pourrait le faire en service.

7. Les troupes à cheval qui opèrent sur les chemins publics ne devront pas aller plus vite qu'au trot.

8. Les troupes n'approcheront pas à plus de 100 verges de l'ennemi, si le terrain est ouvert, et 50 verges si le terrain est clôturé. Le tir à une distance de moins de 100 verges est défendu.

9. Il est défendu de tirer sur un chemin public, cependant, s'il n'est pas occupé, on pourra tirer un *seul coup* pour indiquer la position.

10. Pour indiquer la cible sur laquelle elle tire, l'artillerie en venant en action tirera les signaux suivant avant d'ajuster les hausses de ses canons:—

Trois coups en rapide succession—contre la cavalerie.
Deux coups en rapide succession—contre l'artillerie.
Un seul coup—contre l'infanterie.

11. Les troupes mises hors de combat doivent quitter la force engagée et se joindre à la réserve, aussitôt que le temps alloué est expiré. L'infanterie retraitera en tenant les crosses des carabines en l'air.

12. Si les opérations sont suspendues temporairement par l'arbitre en chef, on ne doit faire aucun mouvement ou prendre aucune action pendant ce temps, soit pour obtenir des informations, donner des ordres, etc.

13. L'approvisionnement des cartouches chargées à blanc sera distribué comme réserve régimentaire et munitions de réserve. Pour obtenir les munitions et les distribuer, on agira comme en service actif.

SECTION 177.—*Sonneries de Clairon.*

1. Excepté quand on donne l'assaut, nulle sonnerie de clairon ne doit être exécutée sans l'ordre de l'arbitre en chef.

2. Lorsque les *sonneries* suivantes sont exécutées les troupes doivent agir comme suit:—

Halte au feu (Stand fast)—Arrêter le feu, l'infanterie se couche à terre, les troupes à cheval mettent pied à terre.

Continuer—On reprend l'engagement.

Rompez les rangs (Dismiss)—Les troupes après l'inspection des armes regagnent leurs quartiers si on s'est servi de cordite après que les fusils auront été nettoyés.

Appel des Officiers—Les officiers suivants se rapporteront à l'arbître en chef.

- Officiers de l'état-major du directeur.
- Les arbîtres les plus élevés en grade.
- Les commandants des deux armées avec trois de leurs officiers supérieurs.
- Les commandants de division avec un officier d'état-major.
- Les commandants de corps indépendant de troupes à cheval.

Personne, sans la sanction de l'arbître en chef, n'aura le droit d'assister à la conférence.

On peut modifier ces règles dans les manœuvres de second ordre.

3. En plus des sonneries de clairon, l'arbître en chef indiquera ses ordres au moyen d'un ballon captif qui fera son ascension dans un endroit central.

Arrêter les opérations.	Une boule sous le ballon.
Continuer	Deux boules sous le ballon.
Rompez les rangs.	Trois boules sous le ballon.
Appel des officiers.	Quatre boules sous ballon.

ARBITRES.

SECTION 178.—*Règles Générales.*

1. Les décisions des arbîtres doivent produire le même effet que le résultat des engagements produirait en service. Ils doivent empêcher toute situation considérée comme impossible en service.

2. En donnant leur décisions les arbitres doivent attacher une importance spéciale aux influences morales *i.e.* l'exercice efficace du commandement, la fermeté des troupes et leur rigoureuse observation des règles et prescriptions pour l'emploi des feux (tir) les éléments de surprise dans un engagement. Les arbitres doivent prêter une constante attention à ce que les troupes tirent partie du terrain.

3. Pour démontrer les conséquences qui résultent de certains mouvements, les arbitres peuvent mettre hors d'action les troupes et artillerie pour une période n'excédant une demi-heure; ils doivent avertir par écrit le commandant pour combien de temps elles sont hors d'action.

Les pertes seront estimées non par le nombre d'hommes hors de combat mais par le nombre d'unités, sub-divisions, etc.

4. Toutefois les décisions des arbitres n'auront pas tant pour but de mettre les troupes hors de combat que de causer des délais qui font partie d'un engagement en service. Lorsque les arbitres déclarent les troupes incapables d'avancer, ou les obligent à retraiter, ils doivent donner brièvement leurs raisons aux commandants.

5. Autant que possible les troupes ne doivent pas être arrêtées pour attendre les décisions d'un arbitre. Le point principal est d'arriver à une décision sans chercher midi à quatorze heures.

6. Si on prétend que des travaux, tranchées, etc., ont été construits,démolis, des dommages réparés, les arbitres doivent s'assurer par eux-mêmes que le temps nécessaire à ces travaux à été alloué, aussi que les outils ont été assortis et placés sur le terrain.

7. Souvant les arbitres doivent désigner un attelage, un canon, un ponton comme étant hors de service.

8. Les arbitres devront faire attention de ne pas montrer par leurs mouvements la position de l'ennemi ou avertir d'un mouvement en préparation. Ils ne doivent jamais se montrer dans des endroits où ils seraient remarqués, ou aller en avant des troupes avant qu'elles en soient venues aux mains.

9. Afin de produire des situation en rapport avec le service actif, ils doivent constamment arrêter la marche des troupes, lorsqu'elles sont sous le feu de l'ennemi et à une portée de moins

de 4,000 verges pour le tir de l'artillerie et 2,000 pour celui de l'infanterie.

10. Avant de donner leurs décisions les arbitres doivent mettre pied à terre et se placer dans la même position que les troupes sont et vivement considérer les avantages tactiques du terrain, le nombre des troupes des deux côtés et l'usage fait des abris par l'assaillant, etc.

11. On peut prendre comme guide général qu'une tentative pour capturer une bonne position bien défendue, par un assaut direct, n'est justifiable que si l'assaillant est plus nombreux que le défenseur.

12. Comme très souvent les troupes n'ont pas la permission de passer sur certains terrains, il arrivera qu'elles ne pourront profiter des abris ou adopter des formations qu'elles n'auraient pas prises en service. Les arbitres doivent faire des allouances pour tout cela, en donnant leurs décisions.

13. Un arbitre, avant de donner ses décisions, considérera les points suivants:—

(i) Cavalerie.

(*a*) On ne permettra pas aux détachements de cavalerie et aux éclaireurs à cheval de rester en vue de l'ennemi à une distance de 800 verges si ce dernier tire sur eux.

(*b*) Pendant une reconnaissance, les troupes à cheval, les patrouilles d'officiers qui sont à une distance telle qu'elles ne peuvent être protégées par leurs supports, courent le risque d'être capturées. Les officiers en charge de ces patrouilles doivent faire en sorte de ne pas laisser leurs hommes en venir aux mains et empêcher des situations impossible en service.
Toute patrouille faite prisonnière restera en captivité jusqu'à la fin de la journée d'opération.

(*c*) Dans une action de cavalerie contre cavalerie, ou cavalerie contre infanterie en déroute on doit faire attention comment on dirige la cavalerie de l'attaque. Le tir du fusil moderne est si puissant contre un corps compacte, qu'une charge de cavalerie a peu de chances de succès

à moins qu'elle ne puisse arriver jusqu'à environ 600 verges de son objectif sans être vue.

(ii) Artillerie.

(*a*) Vu la portée toujours croissante de l'artillerie moderne, il sera très difficile de la faire comprendre aux troupes lorsqu'elles arrivent sous le feu de l'artillerie à portée distante ou effective S. 104. Les arbitres doivent observer et faire rapport si les chefs de batteries changent leurs cibles continuellement. C'est un exercice très facile dans les manœuvres, mais très difficile en service.

(*b*) L'artillerie venant en action sans protection et exposée au feu de l'artillerie ennemie, qui a trouvé la portée la première, est passible de subir des pertes jusqu'à une portée de 3,500 verges; les arbitres doivent toujours avoir en vue la difficulté de trouver, sans perte de temps, les différentes portées.

Sur un certain terrain dépourvu d'objets remarquables, il sera très difficile d'observer le tir et impossible d'obtenir une portée exacte en peu de temps. A une portée de 1,000 verges sous le tir continu du fusil, on considérera l'artillerie incapable de bouger, même si les canons sont dans les tranchées, à moins qu'on puisse les retirer et les atteler à l'abri.

(*c*) On emploie la poudre sans fumée, règle générale, mais un arbitre peut ordonner à la batterie qui est si bien cachée qu'on ne puisse la découvrir, de tirer une gargousse de poudre noire, pour indiquer aux troupes ennemies qu'on est à tirer sur elles.

(*d*) Les arbitres doivent avoir toujours présent à l'esprit que les batteries prendront beaucoup plus de temps à venir en action en se servant du pointage indirect que la méthode directe par rapport aux mesures préliminaires dans le premier cas.

(iii) Infanterie.

(*a*) En calculant les effets du tir de l'infanterie, les arbitres

doivent calculer l'effet moral aussi bien que l'effet actuel. Pourvu que le terrain soit favorable on doit tenir compte des troupes qui réservent leur feu pour le moment décisif; et quand arrive le moment critique développer un feu puissant. L'effet moral des pertes infligées dans un court espace de temps est bien plus grand que s'il a fallu plusieurs heures pour infliger les mêmes pertes. Dans les manœuvres, on doit juger les différentes forces par l'usage qu'elles font de leurs munitions; cartouchières vides indiquent fusil inutile, à moins que les troupes ne soient hors d'action.

(*b*) En jugeant les effets du tir, du fusil moderne, les arbitres prendront en considération la direction du tir, la bonne estimation de la portée et l'ajustage des mires.

On peut comparer une mitrailleuse au tir concentré de 25 fusils; comme règle générale on doit avoir présent à l'esprit:—

"Longue Portée."

Un feu bien dirigé contre tout corps de troupes en rangs fermés ou une batterie, accrochant ou décrochant l'avant-train aura un effet considérable entre 1,400 et 2,000 verges.

"Portée effective."

Les troupes avançant à l'attaque, même en tirailleurs entre 800 et 1,000 verges souffriront des pertes considérables et se trouveront dans l'impossibilité de se diriger sur un flanc, lorsqu'elles sont sous le feu de l'ennemi à ces portées.

Entre 800 et 600 verges est la période critique de l'attaque, et le succès dépendra de l'habileté avec laquelle les assaillants sont guidés (à cette période) sur l'établissement pendant cette phase de la supériorité du tir de l'artillerie et de l'infanterie contre les défenseurs et sur le développement des mouvements de flanc.

"Portée décisive."

Aux portées de moins de 600 verges, les arbitres doivent prendre une décision, sans perdre de temps, car excepté dans un pays accidenté et boisé ou sur terrain offrant beaucoup d'abris, un conflit prolongé n'est pas réel.

SECTION 179.—*Officiers Rapporteurs.*

Dans les grandes manœuvres, il faudra distinguer entre un arbitre proprement dit et un officier rapporteur qui n'a d'autre but que de rapporter les opérations.

Le chef des arbitres désignera une partie de son état-major pour ce dernier devoir.

ENTRAINEMENT THEORIQUE.

SECTION 180.—*Règles Générales.*

1. L'entraînement théorique se donne au moyen de courses d'état-major, cours régimentaires, kriegspiel, solution de problèmes tactiques, essais sur des expéditions ou engagements, et lectures sur des sujets militaires.

2. Les courses d'état-major, cours régimentaires sont des manœuvres exécutées sans troupes. Avec ces moyens, les officiers se trouvent à avoir en temps de paix, l'occasion de pratiquer sur des terrains inconnus les devoirs qu'ils auront à accomplir en temps de guerre. De plus n'ayant pas à en venir à de vrais engagements, les limites d'endurance, fixée en temps de paix, se trouvent considérablement diminuées; ainsi l'on peut acquérir une expérience d'une grande valeur qu'on ne pourrait obtenir aux manœuvres.

3. Les cours régimentaires auront lieu une fois par semaine, ou plus souvent si les officiers sont disponibles, après la clôture d'un cours annuel d'instruction. Pour ces exercices on devra toujours choisir un terrain avec lequel on n'est pas familier.

4. Les cours d'état-major, auxquels prendront part les

officiers supérieurs *i.e.* O. C., bataillon, major, adjudant et autres, aura lieu vers la fin des exercices annuels et avant les grandes manœuvres, par brigade, division, etc. Les officiers autres que ceux d'état-major ne prendront pas part à ces manœuvres.

5. Le kriegspiel permet d'étudier des problèmes de stratégie et de tactique, aussi de les résoudre sur la carte. Le général et les autres commandants devront le faire pratiquer fréquemment.

6. Les officiers de chaque arme devront chaque année exécuter un ou plusieurs thèmes d'instructions; on laissera à discrétion des généraux commandants le soin d'en excuser les officiers d'administration (de département). Les devoirs qu'auront à accomplir les officiers, en dessus du rang de capitaine, seront préparés par les officiers commandants, assistés si cela est nécessaire des officiers de l'état-major général. Ils seront très élémentaires. Ceux des autres officiers seront préparés sous la direction personnelle du général.

COURS REGIMENTAIRES, COURS D'ETAT-MAJOR.

Section 181.—*Règles Générales.*

1. Les cours régimentaires et courses d'état-major, consistent à exécuter des problèmes tactique et stratégique (sur le terrain) et dans lesquels les commandants et leur état-major sont représentés par des officiers pendant que les troupes elles-mêmes sont imaginaires.

2. L'officier le plus élevé en grade, agira comme directeur de l'exercice, et désignera le nombre d'officier dont il aura besoin pour faire parti de son état-major (Devoirs comme ceux du directeur des manœuvres.)

3. Dans les problèmes élémentaires il sera préférable de ne pas avoir les deux forces représentée, mais le directeur manipulera l'ennemi de manière à en tirer le plus d'instruction possible pour les officiers. Dans ces cas il faudra toujours désigner par écrit d'une manière spécifique les mouvements de l'ennemi, avant de commencer l'exercice. Le directeur basera sa décision sur ce

document. Le document sera distribué aux officiers avant la conférence à la fin de l'exercice.

4. Si l'on croit à propos d'avoir deux forces opposées, le directeur divisera ses officiers en deux camps et mettra un sous-directeur avec chacun. Chaque détachement s'assemblera à une station de chemin de fer qui sera au centre du terrain d'opérations et où on peut se procurer des logements pour exécuter les travaux de l'état-major de la force qu'ils représentent. Le directeur devra partager son temps entre les deux détachement et donnera sa décision chaque fois que les troupes viendront en contact. A la fin de l'exercice ou plus tard s'il le juge nécessaire, le directeur assemblera une conférence sur le terrain même et discutera les opérations, donnera sa décision et le résultat final.

5. On se servira dans les courses d'état-major de cartes de 2 et 4 milles au pouce. Mais pour les cours régimentaires, et autres exercices préliminaires les cartes seront de 6 pouces au mille.

6. Qu'il y ait ou non des forces opposées, on discutera chaque jour les opérations des deux côtés et le directeur de l'opération à la conclusion de l'exercice offrira sa critique à tous les officiers qui auront pris part à l'opération.

SECTION 182.—*Cours d'Etat-Major.*

1. Il est impossible d'obtenir le maximum d'instruction possible d'une course d'état-major, à moins qu'elle ne soit dirigée avec méthode et ponctualité. Les travaux exécutés pendant le jour devront être discutés le même soir.

2. A moins d'avoir un programme fixe, comme celui de la table qui suit, on perdra beaucoup de temps et les officiers y perdront leurs intérêts.

3. Le thème lui même sera simple ou compliqué selon la capacité et les connaissances militaires de ceux qui prennent part à la course. On recommande donc de tirer les thèmes d'incidents qui ont déjà pris place dans des opérations militaires. Dans tous les cas on devra distribuer le thème pas plus tard que le matin avant de commencer la course. Chaque officier écrira son appréciation de la situation qu'il donnera au directeur ou assistant directeur avant de commencer les travaux.

4. Table pour conduire une course d'état-major :—

Jour	Heure	Devoir de l'Etat-Major du directeur.	Devoirs des Officiers qui font parti.
	Entre 8.30 et 10 a.m.	....	Les commandants des forces distribuent aux officiers l'ouvrage pour la journée. Les officiers présentent leurs appréciations au directeur.
	10 a.m. 3.30 p.m.	Visite la scène des opérations.	Exécution des travaux de reconnaissance.
	3.30 p.m.	Récit des opérations officielles sur le tableau.	Les commandants et leur état-major présentant leurs travaux.
	3.30 a.m. 5 p.m.	Le directeur examine et critique l'appréciation remise le matin.	Les commandants et leur état-major écrivent leur ordres pour le lendemain.
	3 p.m.	Le directeur ramasse l'ouvrage fait dans la journée	Les commandants et leur état-major remettant une copie de leurs ordres au directeur et publient l'autre en la plaçant sur le tableau. Les officiers remettant leur travaux.
	5 p.m. à 7.30 p.m.	Le directeur examine et critique les travaux faits pendant le jour, marques ses critiques et retourne les travaux à chaque officier.	Les officiers écrivent leurs ordres pour le lendemain préparant tous les devoirs de l'état-major, etc. Les officiers écrivent une appréciation des travaux à exécuter le lendemain. Les commandants préparent la distribution des reconnaissances pour le lendemain.
	7.30 p.m.	Diner	Diner.
	9.30 p.m.	Conférence critique des travaux faits dans la journée. Publication et distribution des travaux pour le lendemain.	
		Les jours suivants mêmes règles à suivre, excepté que l'on commence la reconnaissance a 8 a.m. au lieu de 10 a.m. Le dernier jour la conférence finale doit prendre place sur le terrain des opérations.	

5. Les travaux des officiers au dehors, consistent à faire des rapports sur les chemins camps, bivouacs, reconnaissances des rivières, positions (attaque et défense) chemins de fer, gares, etc., etc. La distribution des travaux doit être laissée aux commandants des forces, qui désigneront les officiers qui doivent fournir les informations nécessaires pour exécuter le mouvement. et préparer la sûreté et le confort des troupes. Comme la situation se développe, les commandants basent leurs dispositions sur les informations ainsi obtenues et en même temps ces travaux sont revus et corrigés par le directeur.

6. C'est le devoir du directeur et de son état-major d'agir comme arbitre. Le directeur ou assistant directeur en préparant le récit des opérations pour chaque jour doivent y inclure toute information de l'ennemi, que les officiers en reconnaissance sont supposés avoir découvert. En donnant leur décision sur un conflit, ils doivent ajouter à leur récit des opérations toute information nouvellement obtenue qui dans leurs jugement devra être connue du commandant.

7. Lorsqu'il y a plus d'un détachement en opération, le directeur doit se tenir en contact avec chacun. Des télégrammes doivent être échangés continuellement entre le directeur et les assistants directeurs faisant connaître la position actuelle des troupes, aussi bien que toute décision donnée par le directeur lorsque les troupes étaient en contact.

8. On tirera le plus de profit de la campagne supposée, lorsque les forces sont à une distance de 50 ou 60 milles l'une de l'autre, et quand les premiers mouvements stratégiques sont exécutés. Lorsque les corps principaux arrivent en contact le directeur est obligé de choisir une ou plusieurs positions (dans le voisinage des troupes) qui doivent être reconnues par les deux côtés, pour l'attaque et la défense, l'avant-dernier jour des opérations. Connaissant les intentions des commandants le directeur jugera laquelle de ces deux positions sera le théâtre de l'engagement final, et ce sera sur cette dernière position qu'aura lieu la dernière conférence. On doit discuter avec tous les officiers présents sur le terrain les mouvements de l'attaque et de la défense.

Il sera bon que le directeur donne son opinion sur le résultat probable des opérations, basant sa décision sur la disposition

tactique des forces engagées, et critiquant les erreurs qu'il aura découvertes.

9. On doit tenir un journal des opérations et aussi garder les rapports de l'état-major.

10. On n'a pas l'intention ici de donner des règles définies auxquelles il faut adhérer, mais on a trouvé que le programme donné plus haut est excellent et sera d'une grande assistance pour le directeur d'un cours dont il n'est pas nécessaire de limiter la longueur et la durée.

SECTION 183.—*Cours Régimentaires.*

1. Dans les cours régimentaires, les exercices ne devront pas revêtir un caractère trop ambitieux et règle générale, on n'emploiera pas de troupes excédant un bataillon, régiment ou batterie, selon le cas. Quelques fois pour habituer les jeunes officiers on pourra se servir d'une force peu nombreuse, composée des trois armes.

2. L'officier commandant choisira des places pour exercer ses officiers dans les devoirs d'avant-poste et de reconnaissance; aussi à choisir de bonnes positions de tir, pour l'attaque et la défense; aussi des lignes d'avance pour l'attaque; préparer des positions de défense pour une force peu nombreuse; choisir des sites pour camps, bivouacs et y placer des troupes (sur la carte) préparer des directions pour les troupes à loger; publier des ordres de marche, d'attaque et de défense, fournir des plans pour plate-formes, traverses temporaires pour embarquer et débarquer les troupes. Comment traverser une rivière sans ponts et sans quais et autres travaux semblables.

LE KRIEGSPIEL.

SECTION 184.—*Règles Générales.*

1. On joue le kriegspiel sur une carte dessiné à 6 pouces au mille. Les troupes sont représentées par des blocs de métal s'adaptant autant que possible à l'échelle de la carte. On peut

employer des cartes de 6 pouces pour suivres les tactiques, qui résulteront de notions plus grandes; mais si le temps est disponible et la localité représentée dans le voisinage, on doit aussitôt que l'on peut, après la partie de kriegspiel, exécuter le même mouvement sur le terrain.

Les cartes doivent représenter (*a*) des endroits près de la station ou les troupes sont casernées et doit avoir un intérêt local (*b*) des endroits éloignés de la station, mais représentant des points spéciaux (*c*) des endroits d'intérêt général ou des guerres ont eu lieu, ou auront probablement lieu dans l'avenir.

2. On peut obtenir ces cartes d'après les règles données pour la distribution des cartes et livres militaire. On en fera la demande, sur la Forme G, 997, au département de l'ordonnance.

3. On réunira le nombre suivant de joueurs mais on pourra en employer d'avantage selon le nombre de la force engagée. Deux officiers avec leurs officiers d'état-major représenteront les commandants des forces opposées.

Des officiers subordonnés pour commander la cavalerie et autres détachements. Un arbître en chef qui dirigera la partie et deux assistants arbîtres pour exécuter ses ordres et mouvoir les pièces.

Un officier pour tenir un journal dans lequel on entrera chaque mouvement et les progrès de l'opération, temps, envoi des messages, pertes, décisions.

SECTION 185.—*Le thème.* (Scheme).

1. Le nombre de parties qui seront jouées et la nature des thèmes seront préparés par le général commandant, selon les besoins de l'instruction. On préparera des parties d'après la S. 184 (1*a*) et (1*b*) la proportion de l'un et l'autre variant d'après la station. De temps à autres on préparera des thèmes sous la S. 184 (1*c*) mais on devra donner assez d'avance, avis aux officiers qui prennent part à la partie, pour étudier la géographie et l'histoire du pays mentionné.

2. Le thème préparé devra contenir un problème tactique et stratégique se terminant par une situation définie, qui lorsque le terrain concerné est dans le voisinage de la station, sera exécuté

sur le terrain même. Chaque combattant devra avoir un but clairement démontré, dont le succès couronnera ses entreprises. Le nombre des forces engagées variera, selon l'expérience et le nombre d'officiers qui prennent part à la partie, et devra être arrangé de façon à satisfaire la situation générale. En préparant le thème on prêtera beaucoup d'attention aux positions naturelles du théâtre choisi, et à leur influence sur l'aspect stratégique aussi bien que tactique du problème. Lorsqu'on emploie un chemin de fer, on devra en faire une reconnaissance, (plate-formes, matériel roulant), etc., réelle sur le terrain même, cette reconnaissance formera une des parties les plus importantes et instructives de l'exercice.

3. Les thèmes devront être donnés assez tôt pour permettre à chaque commandants d'écrire un court mémoire, de donner son opinion sur la situation, et aussi dire en termes généraux ce qu'il a l'intention de faire pour résoudre le problème. Ses ordres pour le commencement de l'opération avec son appréciation, devront parvenir à l'arbître en chef, au moins 24 heures avant de jouer la partie. Ces ordres en substance seront semblable à ceux écrits en campagne.

4. Si le thème comprend une série d'opérations qui demandent plusieurs jours pour être exécutées, on devra écrire des ordres séparés, pendant la partie, pour chaque jour consécutif. Ces ordres seront basés sur les informations obtenues pendant la partie et devront contenir des explications complètes pour chaque partie de la force. Il sera peut-être bon de faire durer une partie pendant plusieurs jours; dans les intervalles les combattants pourront visiter le terrain pour décider les problèmes tactiques et aussi exécuter les reconnaissances recommandées par les arbîtres.

Les arbîtres devront faire tout en leur possible pour empêcher la perte de temps pendant une partie et en faisant durer la partie pendant plusieurs jours il suffira de travailler deux ou trois heures les après-midi d'hiver, et ce sera assez pour exécuter la portion interne de la partie.

5. L'arbîtrage est très important, pour ne pas perdre de temps et créer des situations réelles; on choisira donc les arbîtres et

assistants arbîtres parmi les officiers qui ont le plus d'expérience et sont les plus capables.

6. A moins d'ordre contraire, les établissements seront comme en service actif. (Etablissements de guerre).

Section 186.—*Conduite de la partie.*

1. Ces préliminaires accomplis, la partie continue comme suit: Trois cartes seront préparées dans des chambres différentes, ou dans une même chambre séparés par des écrans. On en donne une à l'arbître en chef et une à chaque commandant. Chaque commandant s'occupera de sa propre carte; mais les arbîtres iront d'une carte à l'autre.

2. Les blocs de métal qui représentent les troupes seront placée par les assistants arbîtres sur les différentes cartes d'après les ordres des commandants.

L'arbître en chef en fera autant pour sa carte avec cette différence qu'il aura les troupes des deux parties sur sa carte.

3. Pendant la partie les arbîtres placeront eux-mêmes les blocs suivant les instructions des commandants et les décisions de l'arbître en chef.

4. Aussitôt que la partie commence, les commandants doivent cesser de parler à leurs subordonnés excepté lorsque les troupes se trouvent au même endroit. Tous les ordres et questions doivent être donnés aux arbîtres pour transmission. Ils ne les communiqueront qu'après un certain laspe de temps, *i.e.* le temps qu'il faut pour aller à l'endroit où se trouve la personne à qui ils sont destinés.

5. Lorsqu'une partie des troupes des deux côtés vient en vue elle est placée sur la carte de l'opposant. Cependant comme la force exacte est difficile à établir les arbîtres ne placeront sur la carte de l'opposant que les troupes que les commandants auraient pu connaître, par informations reçues s'ils avaient réellement été en service. Lorsque dans l'opinion de l'arbître en chef le commandant d'une des forces ou ses subordonnés se trouvent à portée du tir de l'artillerie ou du fusil, un des assistants arbîtres l'informera de sa direction et de son intensité de feu.

6. Lorsque l'artillerie vient en action, le commandant doit toujours indiquer la cible et le projectile qu'il emploie.

7. Les arbîtres doivent marquer tous les mouvements, avec l'idée d'avertir en temps opportuns les commandants de l'effet probable qu'aura ce mouvement, et à quelle distance ils peuvent se rendre sans que l'ennemi s'en aperçoive. A moins que les arbîtres agissent d'une manière arbitraire en rapport avec la situation, et ne donnent leur décisions rapidement, il s'en suivra des situations qui ne sont pas réelles.

SECTION 187.—*Mouvements.*

1. On doit garder un mémoire du temps imaginaire que prend chaque mouvement. On peut se servir pour cela d'une horloge dont on pousse les aigûilles; toutefois un tableau et de la craie suffiront.

2. Le temps (imaginaire) de chaque mouvement sera décidé par l'arbître en chef qui fera attention au danger que les troupes ont de venir en collision.

Lorsqu'on se sert d'une carte d'un pouce et que les opérations couvrent plusieurs jours (imaginaires) les mouvements dureront quelques fois 24 heures. Aussitôt que les troupes arrivent en contact, à la discrétion de l'arbître en chef, on les réduira à 6 et et 3 heures; dans les cas qui renferment la décision tactique d'un engagement on peut réduire les mouvements à 10 ou 15 minutes.

On trouvera plus facile de suivre les détails d'un engagement général sur une carte de 6 pouces ou mieux encore sur le terrain même, si possible, et à cette effet on pourra combiner la partie de kriegspiel avec un cours d'état-major ou un tour régimentaire, dont on pourra tirer d'excellentes leçons. Les combattants accompagnés des arbîtres devront faire une reconnaissance du terrain et écrire leurs ordres, sur place, pour l'engagement à venir.

Après avoir considéré ces ordres qui devront être remis aux arbîtres, sur le terrain même, l'arbître en chef examinera le terrain en compagnie avec les officiers des deux côtés, critiquant leurs ordres et donnant sa décision sur le résultat de l'engagement. De la même manière, on ajoute plus de détails à la partie de

kriegspiel en résoudant sur le terrain même les questions d'avant-poste, bivouac, etc.

Ces thèmes seront le résultat direct des mouvements des différentes forces, sur la carte, et d'après leur exécution on pourra juger du succès ou de la défaite des forces opposées.

SECTION 188.—*Ordres et Rapports.*

Les ordres devront être écrits, aussi les messages. Cependant un des arbitres, s'il juge à propos de le faire, pourra agir comme courrier et délivrer verbalement le message à qui de droit. La personne qui reçoit le message pourra questionner le courrier et tâcher d'obtenir toutes les informations possibles.

EXERCICES D'INSTRUCTIONS.

SECTION 189.—*Leur Nature et Exécution.*

1. La liste suivante de thèmes est donnée comme guide pour assister les officiers dans le choix des sujets pour exercices d'instructions dont on a fait mention dans la S. 180.

i. Solution de problèmes tactiques et préparations des ordres nécessaires.

ii. Critique d'une campagne, ou partie de campagne (anglaise de préférence.)

iii. Appréciation de la situation à une date passée ou hypothétique.

iv. Un travail sur les effets tactiques d'une nouvelle amélioration dans les armes à feu; formations qui pourraient être adoptées dans l'attaque et la défense. Exercices de mousqueterie, artillerie, entraînement en campagne, la défense du pays dépôt où on se trouve.

Mesures pour préparer et repousser l'attaque d'une forteresse au bord de la mer.

Mobilisation, armement, habillement, etc., et autres sujets appartenant à une branche du service.

2. Les exercices d'instruction seront critiqués par les officiers qui auront choisi les sujets, et retournés à ceux qui les auront exécutés.

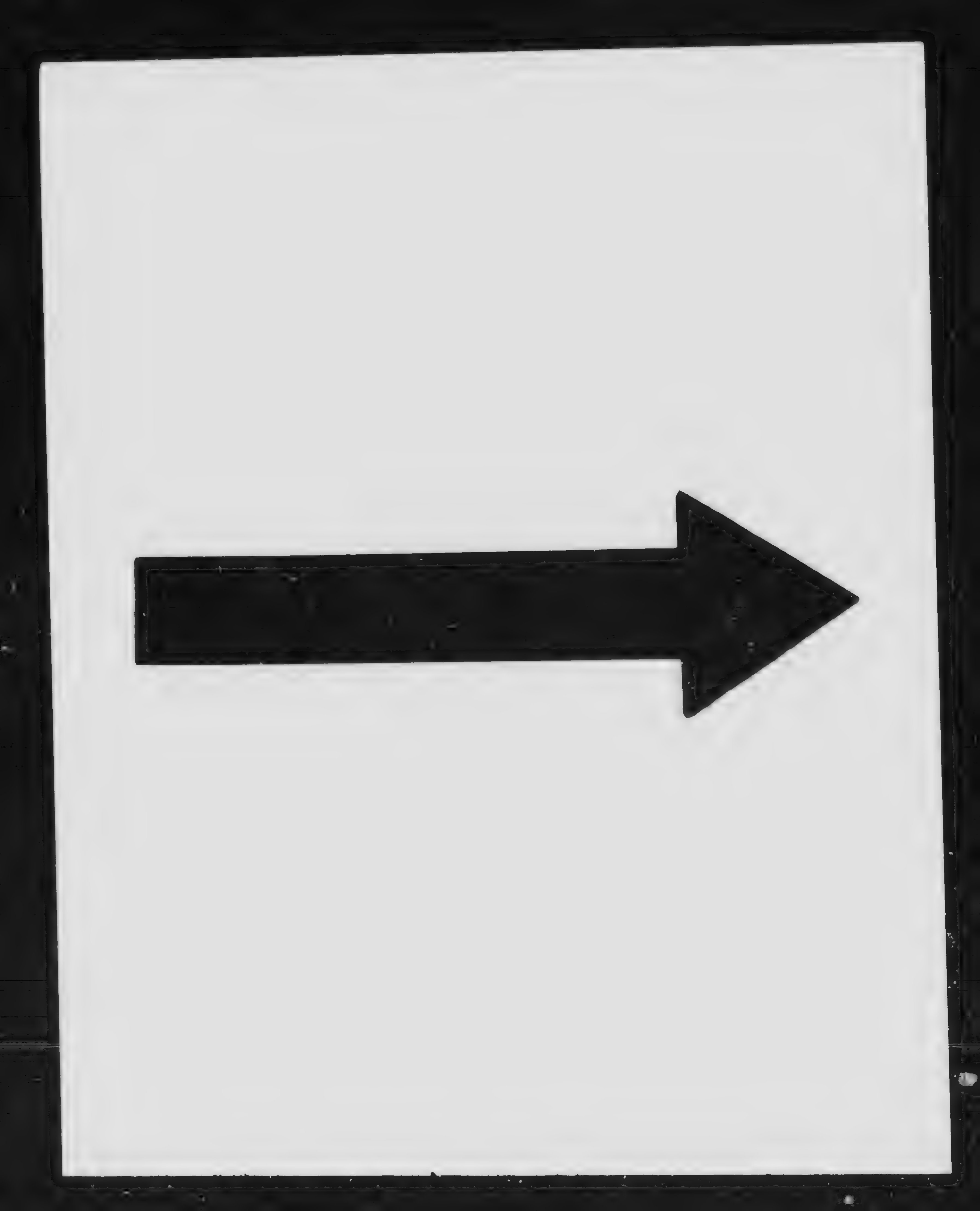
3. Les généraux commandants pourront transmettre au chef de l'état-major général tout travail d'un mérite exceptionnel ou qui renferme beaucoup d'intérêts.

D. B. PAPINEAU, Capt.,
R.C.R.

Halifax, N.S., 31 janvier 1908.

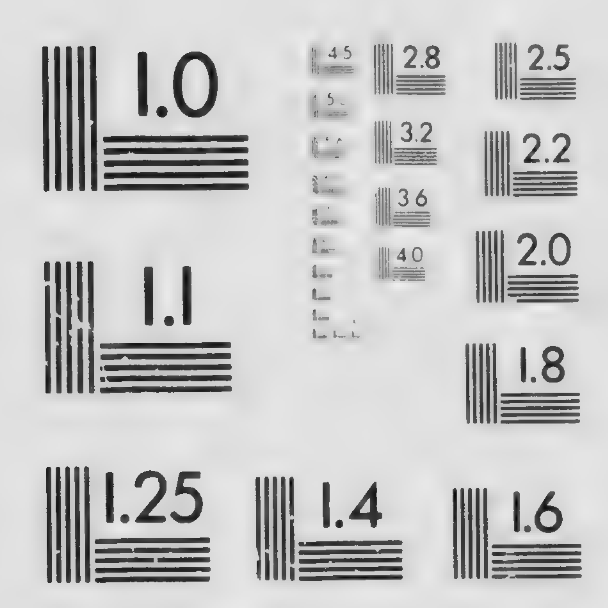
INDEX GÉNÉRAL

PAGE



MICROCOPY RESOLUTION TEST CHART

ANSI and ISO TEST CHART No. 2







East Main
Rochester, New
482 - Phone
288 5989 - Fax

Pavillons et lampes de distinction (suite)

	Position de	Pavillon (le jour)	Lampe (la nuit)
1	Quartiers Généraux d'une armée en campagne.		
2	Quartiers Généraux d'une force composée de plus d'une division	ROUGE AVEC NUMERO EN NOIR	
3	Quartiers Généraux d'une division	ROUGE AVEC NUMERO EN NOIR	
4	Quartiers Généraux d'une brigade ou d'un district administratif		
5	Quartiers généraux du Général commandant les lignes de communications ou le commandant d'une ligne de C.		
6	Quartiers généraux d'un poste, Garnison ou Base		
7	Colonne de munition.		

Appendice A (suite)

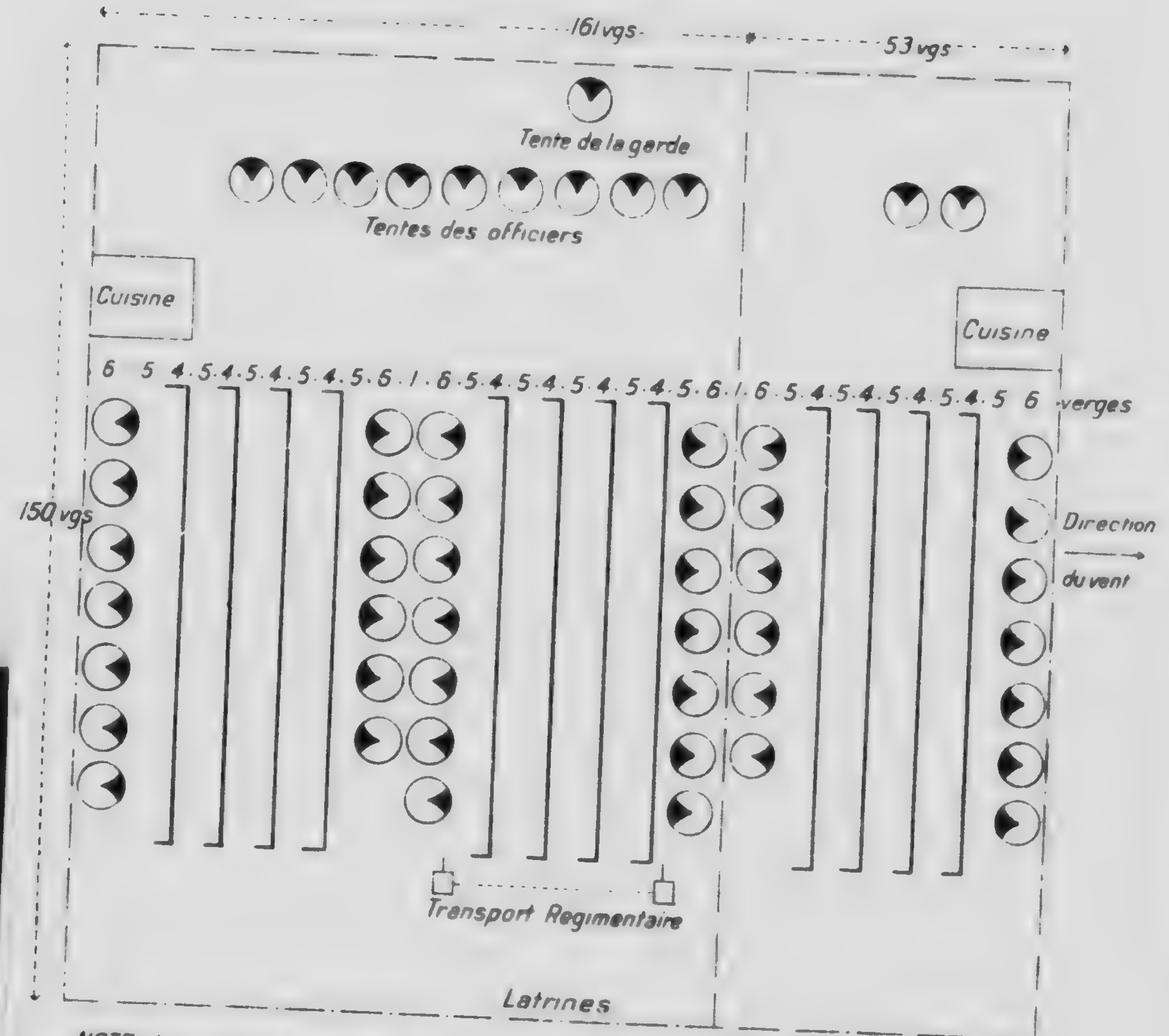
Pavillons et lampes de distinction (suite)

	Position de	Pavillon (le jour)	Lampe (la nuit)
8	Depot d'approvisionnement		
9	Hôpital. Le pavillon de l'hôpital sera accompagné du "Union Jack"		
10	Dépôt d'ordonnance		
11	Hôpital vétérinaire		Nil
12	Bureau de télégraphe		
13	Bureau de poste		
14	Bureau de paie		Nil
15	Latrines — Anglaises / Natives		Nil

Appendice B.

SERVICE EN CAMPAGNE

Camp ou bivouac au minimum
pour un régiment de cavalerie



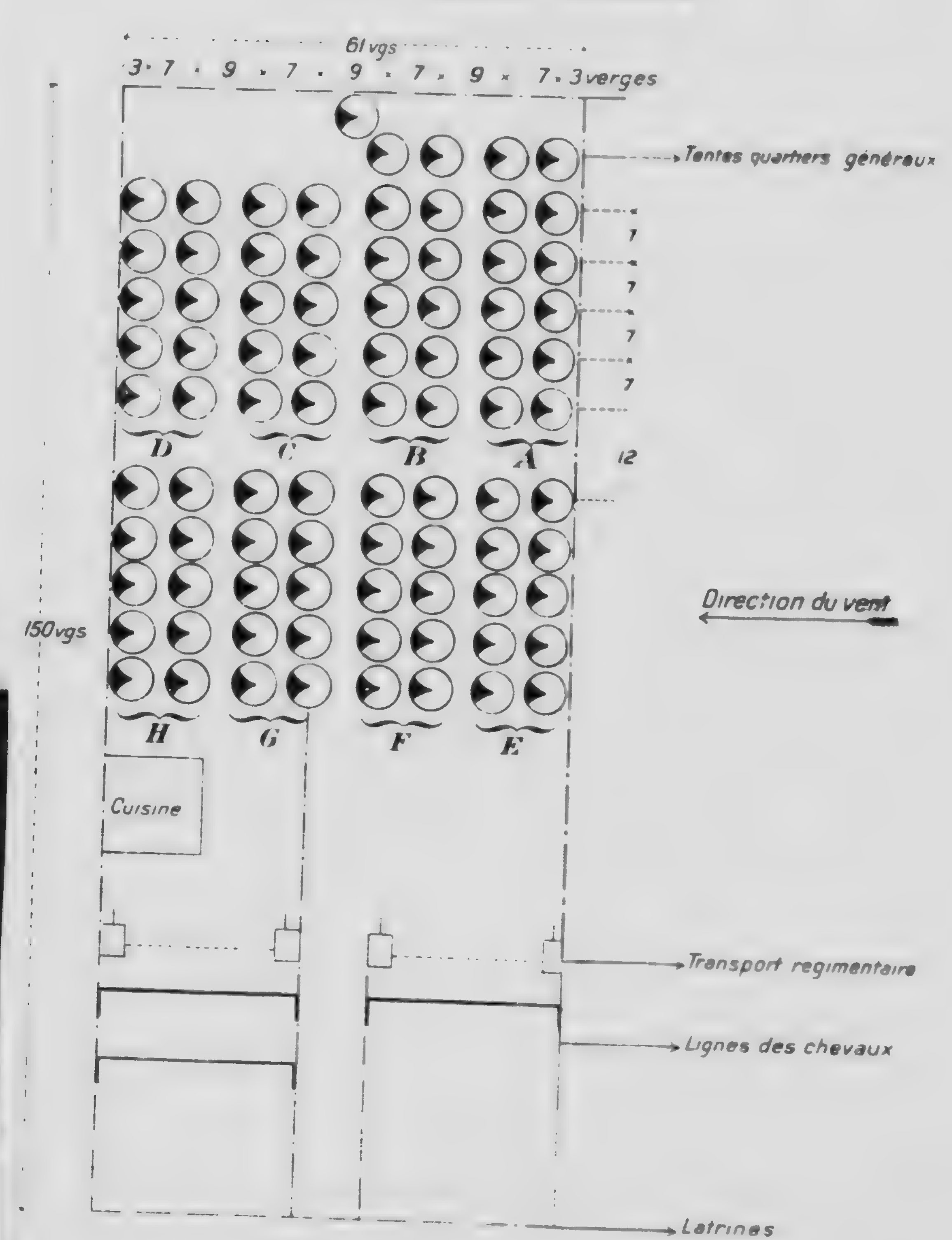
NOTE Lorsqu'il y a beaucoup de terrain disponible on ajoutera un intervalle additionnel de 4 verges en arrière de chaque ligne de piquets des talons pour permettre de tourner les chevaux completement sur leurs piquets du talon sur un terrain frais.

NOTE L'infanterie à cheval campe et bivouaque comme la cava

SERVICE EN CAMPAGNE

Camp ou bivouac au minimum

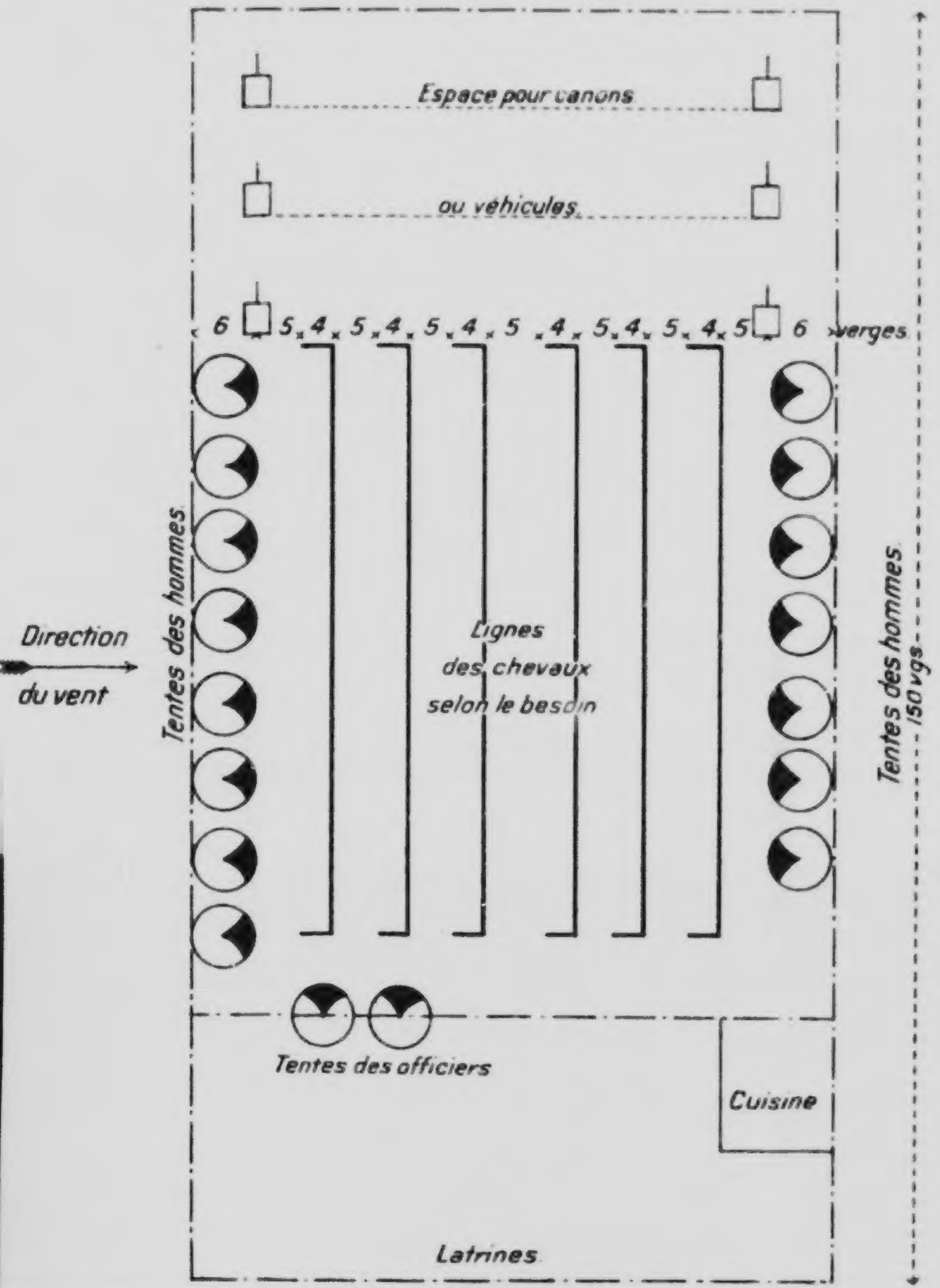
pour un bataillon d'infanterie



Appendice B. (suite)

SERVICE EN CAMPAGNE

Camp ou bivouac au minimum pour une batterie colonne de munition. Train de pontonniers, compagnie de campagne du génie Colonne d'approvisionnement etc et autres unités qui ont plusieurs véhicules



Echelle 30 verges au pouce

NOTES.

1. L'espace minimum de front alloué dépend du nombre de lignes de chevaux. Pour une unité qui a deux lignes de chevaux allouez 35 vgs. et 9 vgs. pour chaque ligne additionnelle.
2. Une brigade d'artillerie avec sa colonne de munition campera ou bivouaquera de la même manière qu'un régiment de cavalerie.